PS one PS2 PS3 PSP

Nauja Kaina 4,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE PLAYSTATION ŽAIDIMUS

VA! PlayStation

Prenumeratos kaina 3,99 Lt

2006/01 (49)

UP Computer Group
ISSN 1392-9534

FROM RUSSIA WITH LOVE 007

TEMA: 2005-ųjų GERIAUSI

X-Men Legends II

Micro Machines V3

Wild Arms: Alter Code F

Star Wars Battlefront II

Prince of Persia: The Two Thrones

playstation@upg.lt irc: # va_playstation

TURINYS

Verslo naujienos 005
Nauja karta 007
PSP naujienos 008
Naujienos 009
Tema: 2005 – ųjų geriausi žaidimai 012
Mėnesio žaidimas 016
James Bond: From Russia with Love
Recenzijos 020
Prince Of Persia: The Two Thrones
X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse
Star Wars: Battlefront II
Wild Arms Alter code: F
Klasika 036
Micro Machines V3
Patarimai 040

12 2005 – ŲJŲ GERIAUSI

16 JAMES BOND

20 PRINCE OF PERSIA

27 X-MEN LEGENDS II

30 STAR WARS

33 WILD ARMS ALTER CODE:F

SVEIKI,

Pirmiausia — su naujaisiais metais! Džiugu oficialiai pranešti, kad pradedame jau penktąjį mūsų žurnalo sezoną ir tikimės, kad jis bus įdomus ir sėkmingas tiek jums, tiek mums.

Patys matote, kad žurnalas stipriai pasikeitė, tad išsamiau papasakosiu apie visus šiuos perkarpymus ir perderinimus. Jūsų anketų vis dar laukiame iki pat antrojo šių metų numerio ir tuomet jau suvesime visus rezultatus, pateiksime išsamią jų analizę, ir, žinoma, paskelbsime laiminguosius, kurie galės pasipuošti GTA Liberty City marškinėliais. Tačiau bendras vaizdas aiškus, tendenciją buvo galima matyti jau praėjusiais metais. Absoliuti dauguma skaitytojų pasisakė už turinio, susijusio su PlayStation konsolėmis išlaikymą ir išplėtimą, mažinant ar visai atsisakant papildomų dalykų. Būtent tokį rezultatą ir matote. Žurnalas smarkiai „sutrumpėjo" ir atpigo, tačiau svarbiausi ir mėgiamiausi skyreliai, jei paskaičiuosite, liko beveik tokio paties dydžio. Tiesiog „nupjovėme" visą žurnalo pabaigą. Atsiprašome kitų konsolių mėgėjų, tačiau mums reikia taikytis prie situacijos, o ji ne PlayStation konsolėms šiuo metu yra nelabai palanki, likusių konsolių populiarumas palyginti su Sony yra tikrai labai menkas. Tiesa, prie žaidimų recenzijų palikome nuorodas, kuriose platformose žaidimas išleistas, kad būtų žinoma, ar žaidimas multisisteminis, ar sukurtas išskirtinai PlayStation 2 konsolei.

Apie ne PlayStation konsoles šiek tiek kalbėsime ir pasakosime kalbėdami apie verslą ir naujos kartos įvykius. Ši ką tik pradėjusi formuotis nauja rinka kol kas yra vedama Microsoft, tad negalime apie juos nepasakoti. Vėliau, įsibėgėjant įvykiams su PlayStation 3, vis žvilgtelsime, kas vyksta pas konkurentus ir ką jie ruošia — tai tikrai įdomu bei naudinga.

Kitas atmestas rubrikas — išsamius žaidimų patarimus bei stalo žaidimus — nuo šiol rasite kitame mūsų leidžiamame žaidimų patarimų žurnale „Žaidimai.com". Kiekviename šio žurnalo numeryje rasite kokio nors PlayStation 2 žaidimo patarimų bei Magic the Gathering ir Yu-Gi-Oh! skyrelius.

Trumpai apie likusias pagrindines rubrikas šiame ir kituose VA numeriuose. Verslo naujienas ir žaidimų industrijos įvykius nusprendėme „permalti" ir pateikti vientisą jų analizę. Skiriame ir atskirai pasakojame apie naujausią vis populiarėjantį PlayStation šeimos narį PSP. Išskirtos ir naujos kartos žaidimų naujienos. PlayStation 2 žaidimų naujienos lieka kaip anksčiau, tiesa, šiame numeryje po viso šventinio vajaus jų nelabai daug. O ateityje žiūrėsime, priklausys, kurios kartos naujienų sulauksime daugiau, toms didesnį dėmesį ir skirsime. Be abejo, PlayStation 3 naujienų srautas po truputį turėtų didėti, tikimės, kūrėjai bei leidėjai žadėjo ir dar ilgai nepamirš PlayStation 2 ir ruoš jam naujus žaidimus, apie kuriuos mes, be abejo, papasakosime. Toliau — tema. Temos, nors ir nebus tokios plačios, savo tradicijas išlaikys ir kiekviename numeryje rasite ką nors daugiau ar mažiau susijusio su žaidimų pramone. Na, ir žaidimų recenzijos — „Mėnesio žaidimas", PlayStation 2 recenzijos ir Klasikos skyrelis (į kurį ilgainiui po truputį įmesime ir PS2 žaidimų, apie kuriuos nebuvome pasakoję). Ši žurnalo dalis visuomet bus pagrindinė ir jai nuolat skirsime didžiausią dėmesį. Žinoma, viskas priklauso nuo išleidžiamų žaidimų kiekio, bet esame įsitikinę, kad geresnių ar prastesnių, naujesnių ar senesnių žaidimų visuomet užteks.

Štai toks naujasis „VA PlayStation" paveiksliukas. Laukiame jūsų nuomonių ir įvertinimų. Susitiksime vasario mėnesį!

Ričardas Jaščemskas

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Ričardas Jaščemskas
Redaktorius: Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 6.3
Gedimino g. 10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

VIDEO ŽAIDIMŲ INDUSTRIJA

2006-ieji metai žada būti labai intriguojantys; bus gausu visokiausių įvykių. Naujos kartos konsolių metas atėjo — mūsų laukia nemažai stulbinančių, sakyčiau, net revoliucinių anonsų ir netikėtų industrijos gigantų manevrų — tapsime nevaikiškų, tačiau nuo to tik įdomesnių batalijų tarp pretendentų už „skaniausią" video žaidimų pyrago dalį liudininkais. Ši nauja mūsų žurnalo rubrika leis jums atsidurti karščiausių įvykių sūkuryje!

Alex

Užsitęsusios šventės pradžiugino mus santykine tyla konsolių rinkoje ir aukštais žaidybinės techninės bei programinės įrangos pardavimais. Tačiau net ir per šį ramų laiką iš video žaidimų industrijos pasaulio atkeliavo kelios naujienos, kurias jums tiesiog būtina žinoti.

GTA IR KITI

Svarbiausių mėnesio verslo įvykių apžvalgą pradėsiu naujienomis iš *Take-Two Interactive* kompanijos stovyklos, kuri nutarė supažindinti visuomenę su savo planais 2006-iesiems metams, visų pirma paskelbdama tų žaidimų sąrašą, kurių pasirodymas perkeliamas į antrąjį metų ketvirtį. Į „laimingųjų" skaičių pateko: *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (*PC* ir *Xbox 360*), *Top Spin 2* (*Xbox 360*, *DS* ir *GameBoy Advance*), College Hoops 2K6 (*Xbox 360*) ir *Major League Baseball 2K6* (*PlayStation 2*, *Xbox*, *Xbox 360*, *PSP* ir *GameCube*).

Tačiau tai dar ne svarbiausia. Galutinai suvokusi, kad pagrindinis pelno šaltinis jai yra *Grand Theft Auto* frančizė (vien *Grand Theft Auto: San Andreas* atnešė kompanijai 236 milijonus dolerių pelno 2004-aisiais metais), Take-Two paskelbė savo tvirtus ketinimus skirti visas pastangas tolimesnėms jos inkarnacijoms sukurti.

Štai, pavyzdžiui, sulaukęs milžiniško populiarumo žaidimas *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, pasirodęs kol kas tik *PSP*, bus perkeltas į *PlayStation 2*. Ir nereikia būti dideliu industrijos žinovu, kad suvoktum — aukštus pardavimus jam užtikrins nors ir didesnė *PlayStation 2* vartotojų bazė. *PSP* savininkai irgi bus nepamiršti — šiais metais jų lauks nauja *GTA* dalis.

Bet ir įprastų žaidimų, nesusijusių su *GTA* frančize, kūrimo *Take-Two*, aišku, neapleis. Iš jau žinomų projektų galima paminėti *The Da Vinci Code*, *Prey* ir *24: The Game*, o iš kol kas normaliai neanonsuotų — mistinį visiškai naują projektą *Xbox 360* bei kažkokio žinomo *Rockstar Games* žaidimo tęsinį tai pačiai konsolei. Kadangi ši studija pagamino labai daug tęsinių vertų dalykėlių, spėlioti, kas tai bus, nėra jokios prasmės — netrukus bus oficialus anonsas.

Take-Two nepalieka vilčių išleisti skandalingą žaidimą *Bully PlayStation 2* ir *Xbox* konsolėms, kurio koncepcija sukėlė tokį valdžios atstovų pasipiktinimą, kad jie jau ne kartą bandė jį uždrausti. Tuo tarpu pagrindinis žaidimo veikėjas — viso labo chuliganas iš mokyklos sudėtingo elgesio vaikams *Bullworth Academy*, kuris nori elgtis taip, kaip elgėsi daugelis iš jūsų jo amžiaus: tampys merginų plaukus, paliks ant mokytojo kėdės smeigtukų ir susimuš su bendraamžiais, už tai bus garantuota problemų su įstatymais. Tačiau prie *Grand Theft Auto* arba *Manhunt* žiaurumo ši koncepcija net arti nestovi.

JAPONŲ FAVORITAI

Metų pabaigoje vienas populiariausių japonų industrinių savaitraštinių žurnalų Famitsu tradiciškai paskelbė įtakingiausią žmogų kompiuterinių ir video žaidimų srityje. Juo tapo Hironobu Sakaguchi, garsios *RPG* frančizės *Final Fantasy* autorius. Tačiau reikia prisipažinti, kad „metų žmogaus" vardo paskyrimas Hironobu-sanui atrodo keistokai: 2005-aisiais metais jis tapo vienu iš nedaugelio japonų kūrėjų, perėjusių į „kitą barikadų pusę" — po *Xbox 360* vėliava, kur naujai įkurtoje studijoje *Mistwalker* ėmė kurti *RPG Microsoft* kompanijai (kurios, beje, baigti taip ir nespėjo).

Už tai antroje vietoje visiškai pelnytai atsidūrė Akihiro Hino iš kompanijos Level 5 (*Dragon Quest* frančizės autoriai), trečioje — *Nintendo* prezidentas Satoru Iwata, ketvirtoje — Hideo Kojima, nereikalaujantis ypatingo pristatymo *Metal Gear* autorius, ir, pagaliau, penktoje — *SCEI* vadovas ir *PlayStation* „tėvas" Ken Kutaragi.

NE JAPONAI

Visa tai, aišku, labai šaunu, tačiau niekam ne paslaptis, kad Azijos šalių studijų kuriami žaidimai nelabai suprantami pas mus Vakaruose, o kaltė — kultūriniai mūsų civilizacijų skirtumai. Klasikinis pavyzdys — japonų *RPG*, kurie nepasirengusiam žaidėjui gali pasirodyti visiškai absurdiški. Nepaisant to, rytietiški žaidimai Vakarų šalyse vis

tik leidžiami ir sėkmingai suranda savo gerbėjų, kurie jungiasi į tvirtas fanų bendruomenes.

Deja, Vakarų publikos supažindinimo su Rytų žaidybine kultūra eksperimentai ne visada būna sėkmingi. Tai patvirtina neseniai įvykęs nedidelio leidėjo *Working Designs* uždarymas. Ši studija lokalizavo ir leido japonų žaidimus JAV keturiolika (!) metų. Jos paskutiniu žaidimu tapo *PS2* projektas *Growlanser Generations* (sujungęs 2 ir 3 populiarios japonų franšizės dalis). Dar vienas žaidimas, *Goemon*, parengtas išleidimui, tačiau dėl nesusipratimų su *Sony* greičiausiai neišvys pasaulio šviesos. Nepaisant to, buvęs kompanijos vadovas *Victor Ireland* neketina apleisti industrijos. Jis nori vėl surinkti buvusius *Working Designs* darbuotojus ir užsiimti japonų žaidimų lokalizavimu *Xbox 360* platformai. Preliminarios derybos su *Microsoft* jau prasidėjo.

SALŲ UŽKARIAVIMAS

Dabar pakalbėkime apie atvirkštinį procesą, t. y. apie bandymus primesti Vakarų kultūros produktus Rytų šalims. Praeitame numeryje pasakojau apie *Xbox 360* paleidimo peripetijas ir ypatumus, tačiau straipsnio rašymo metu konsolė dar nebuvo patekusi į vieną svarbiausių rinkų — Japoniją. Tad dabar skubu pasidalinti šviežiausia informacija iš Kylančios Saulės šalies. Visų pirma reikia pasakyti, kad išankstiniai *Microsoft* pranešimai spaudai švytėjo optimizmu ir pasakojo apie šimtus žaidėjų, išgryninančių prekystalius. Tačiau realybėje viskas buvo kur kas kukliau. Nepaisant to, kad amerikiečių korporacijos atstovai sugebėjo nuvaikyti į japoniškai X-valandai pažymėti skirtą vakarėlį kelis šimtus žaidėjų, nepaisant sumažintos konsolės kainos (331 dolerių, kai 400 dolerių JAV ir tiek pat svarų sterlingų Anglijoje), nepaisant Piterio Muro pažado su kiekviena konsole tiekti... ne, ne vergą-europietį, o žavią drauge ;), nepaisant visų *Microsoft* gudrybių, konsolės buvo parduodama labai mažai.

Jau minėtas savaitraštis Famitsu pateikia tokius pardavimų Japonijoje skaičius: per pirmąsias dvi dienas Kylančios Saulės šalyje buvo parduota viso labo 62 135 *Xbox 360* konsolių iš 159 000, skirtų šiai rinkai. Palyginimui pateikiu kitų žaidimų sistemų startų Japonijoje statistiką:

27.11.98 Dreamcast: 101 490 vnt;
04.03.99 WonderSwan: 102 655 vnt;
04.03.00 PlayStation2: 630 552 vnt;
21.03.01 Game Boy Advance: 611 504 vnt;
14.09.01 Gamecube: 133 719 vnt;
22.02.02 Xbox: 123 929 vnt;
02.12.04 Nintendo DS: 441 485 vnt;
12.12.04 PSP: 166 074 vnt;
13.09.05 Game Boy Micro: 148 117 vnt.

O dabar keli konkretūs faktai. Taip, prie prekybos centro *Yodobasi Akiba* paleidimo dieną laukė eilė, kurioje stovėjo 21 žmogus, prie *Asobit City* — penki. Pagaliau susidarė keista situacija — *Yodobasi* parduotuvės konsolių skyriaus aptarnaujančio personalo buvo daugiau negu pirkėjų, ir jiems nebeliko nieko kito, kaip valyti nematomas dulkes iš naujų konsolių ir ruošti kavos puodelius.

Xbox 360 startas Japonijoje buvo labai nevienareikšmis. Jo metu japonai nesulaukė nei *Dead or Alive 4*, nei *Ninety-Nine Nights* žaidimų. Savo naudai šią situaciją sugebėjo paversti žinoma online parduotuvė *Lik-Sang*, kuri pradėjo pardavinėti visam pasauliui, kur jų labai trūksta, japoniškas konsolių versijas. Tad jei esate pasirengę susitaikyti su tuo, kad visus žaidimus jums teks užsakinėti iš Japonijos, būtinai norite naujausių žaisliukų — štai jūsų šansas! ;).

DIDŽIOSIOS MUŠTYNĖS

Beje, pats *Dead or Alive 4* žaidimas vis tik spėjo pasirodyti 2005-aisiais metais (žaidimo pasirodymas JAV ir Japonijoje įvyko tą pačią dieną — gruodžio 29), tačiau tas skubėjimas neišėjo į naudą nei vartotojams, nei kūrėjams. Visuose užsienio forumuose gausu pranešimų apie tai, kad žaidimas buvo išleistas net su stabdymais, „pakibimais" ir fataliomis klaidomis, kurių viena ištrina išsaugotą progresą žaidime, kitaip tariant, save'us. Autoriai, kompanija *Tecmo*, jau dirba su taisymu, kuris bus išleistas atskiro pataisymo pavidalu ir platinamas per *Xbox Live*. Visi nukentėjusieji gali kreiptis atitinkamu adresu :).

PERSIVERTIMAS?

O tuo tarpu Peter Moore, *Microsoft* rinkodaros vice prezidentas, padarė labai svarbų pareiškimą. Vienas iš kompanijos, oficialiai palaikančios video formatų kare *HD-DVD* ir tiesiogiai konkuruojančios su *PlayStation 3*, vadovų pranešė nustebusiems žiniasklaidos atstovams, kad *Microsoft* gali persijungti į *Blu-ray* formatą (!) tuo atveju, jeigu būtent jis bus vienareikšmis šio epinio mūšio nugalėtojas.

Kaip žinia, *Microsoft* jau spėjo paskelbti oficialų anonsą netrukus išleisti išorinį *HD-DVD* įrenginį savo naujajai konsolei, tačiau dabar situacija keičiasi. Pasirodo, kad korporacijai nelabai rūpi tie visi formatai, ji tiesiog nori, kad kaip įmanoma didesnis žmonių skaičius isigytų jos konsolę, o padaryti tą be dominuojančio rinkoje video formato palaikymo bus sudėtinga.

Tiesa, ir Peter Moore, ir Bill Gates pažadėjo, kad *Blu-ray* grotuvai (jeigu būtent šis formatas bus patvirtintas konsolei) pravers vartotojams tik kaip filmų žiūrėjimo priemonės. Žaidimai šiuo formato pagrindu neturėtų būti leidžiami — bent jau taip mano pati *Microsoft*. Tačiau praktika jau ne kartą įrodė, kad konsolės gamintojo ir žaidimų leidėjų bei kūrėjų planai ne visada sutampa. Visai gali būti, kad *Blu-Ray* arba *HD-DVD* taip išpopuliarės, jog pasirodys ir pirmieji žaidimai vieno iš šių formatų. Paskui ir pati Microsoft galbūt išleis specialią savo konsolės modifikaciją, kuri leis nuskaityti naują formatą be išorinės periferijos naudojimo.

Nepamiršo ponas Moore pasidalinti savo nuogąstavimais dėl silpnų *Xbox 360* pardavimų Japonijoje. Visą kaltę jis teisingai suvertė žaidimų stokai — konsolės pasirodymo metu šalyje buvo pardavinėjamos vos šešios pozicijos. Tačiau ateityje *Microsoft* tiki konsolės šviesia ateitimi ir šioje šalyje. Ką gi, viltis miršta paskutinė.

PUSANTRO?

Įdomios aplinkybės aiškėja ir dėl pačios *Xbox 360* kilmės. Japonų svetainė Watch Impress praneša, kad *Microsoft* planavo išleisti pagerintą *Xbox* konsolės versiją, kuri vadinosi *Xbox 1.5*. Būtent šio projekto pagrindu, dar žinomo kaip *Homestation*, ir buvo sukurtas *Xbox 360*. Kaip pažymi svetainės šaltinis, „naujos kartos konsolės per dvejus metus nekuriamos". Priminsiu, kad *Xbox 360* gamyba prasidėjo 2003-aisiais metais. Daugelis yra teisūs vadindami *Xbox 360* viso labo tik *Xbox 1.5*.

FANTOMAI

Atėjus Naujiesiems, staiga apie save priminė kompanija *Infinium Labs*, kurios platforma *Phantom* daugelio analitikų ir ekspertų buvo pripažinta praėjusiųjų metų nusivylimu. Atrodo, jie ne veltui įrašė ją į gėdingą sąrašą, nes, sprendžiant iš naujausio kompanijos pareiškimo, šioje istorijoje drąsiai galima dėti tašką. Nors tai visai nereiškia, kad *Infinium* atsisako gaminti žaidybinį „geležį" — 2006-aisiais metais mes galime išvysti produkcijos su jos brendu. Tik bus tai jau ne konsolė, o... originali ant kelių dedama jos klaviatūra :).

Priminsiu, kad būtent *Phantom* klaviatūra savo laiku paliko didžiausią įspūdį tiems žiniasklaidos atstovams, kuriems nusišypsojo laimė išbandyti sistemą „gyvai". Jie tuomet pavadino jos dizainą „labai sėkmingu" ir ironiškai pasiūlė Infinium pradėti gaminti kompiuterinę periferiją. Kokia likimo ironija — atrodo, tuo dabar kompanijai ir teks užsiimti. Jeigu, aišku, ji neužsidarys.

O šansų tam *Infinium* turi, ir, kaip aiškėja, laikui bėgant jie tik didėja. Kompanija jau atsisakė išmokų pagal kelis trumpalaikius kreditus, o jos darbinio kapitalo deficitas jau sudaro 10 milijonų dolerių. Iš viso per jos egzistavimo laiką nuostoliai sudarė 57.57 milijonus dolerių. Šiame fone prisiminti apie 2.3 mln. dolerių skolą JAV mokesčių tarnybai, kelis teisminius ieškinius ir JAV vertingų popierių Komisijos (SEC) pradėtą tyrimą kažkaip nepatogu. Kad ir kaip ten būtų, paskutinėje finansinėje ataskaitoje su klaustuku patenka pats Infinium egzistavimas — norint klaviatūrą į prekybą paleisti, reikia pinigų (apie 2 mln. dolerių); juos dar reikia surasti.

GREITAS MAISTAS

Kad viskas nebūtų taip liūdna, pabaigsiu linksmesne naujiena. *Malta Burger Kings* ir *Sony* pasirašė susitarimą, pagal kurį visose *Burger King* restoranuose Maltoje bus galima ne tik skaniai užkąsti, bet ir smagiai sužaisti naujausius *PlayStation 2* žaidimus, kurie bus atnaujinami kas savaitę. Susitarimas galios ir kitoms neišvardintoms šalims. Kas žino, gal Lietuva taip pat pateko į slaptąjį sąrašą? ;).

Tuo ir atsisveikinu iki kito karto. Žaiskite dabar ypač madingus *Resident Evil 4* ir *Soul Calibur III*, laukite karščiausio vasario super hito — *Shadow of the Colossus*. Iki susitikimo toje pačioje vietoje lygiai po mėnesio, ate!

Kiek kainuos PS3?

Atėjus naujiems metams pasirodo ir naujos spėlionės dėl laukiamosios PlayStation 3 konsolės kainos. Šį kartą aiškiaregiams save priskyrė CNN atstovas Chris Morris, neblogos žaidimų rubrikos Game Over autorius. Išanalizavęs kelių industrijos atstovų ir analitikų nuomones, jis priėjo išvados, kad PS3 kaina galėtų būti nuo 399 iki 699 JAV dolerių. Pagrindine šios kainos sudedamąja taps Blue Ray įrenginys. Ne taip jau netikėta įvertinus tai, kad vienas pirmųjų buitinių šio formato Pioneer grotuvų kainuos nei daug, nei mažai — 1800 dolerių. Labiausiai tikėtina, Chris nuomone, kaina — 399–450 dolerių.

Kita vertus, visus šiuos skaičius mes girdėjome ir anksčiau, tad šią informaciją iš viso būtų galima praleisti, jeigu ne viena aplinkybė. Esmė ta, kad pati Sony tyli dėl PS3 kainos, tik retkarčiais užsimindama apie tai, kad įrenginys nebus pigus. Čia analitikai ima spėlioti, kokią kainą nustatys gamintojas, ir paprastai jų spėlionės gadina nuotaiką godesniems žaidėjams, kurie skaičiuoja išlaidas, galinčias patenkinti žaidybinius poreikius.

Tačiau niekas kažkodėl neprisimena, kad savo laiku analogiška situacija buvo susidariusi su PlayStation Portable — Sony iki paskutinės akimirkos neskelbė konsolės kainos, o daugelis analitikų įvardijo net 440 dolerių ribą. Kai konsolė pasirodė, kainyne buvo pažymėta dvigubai mažesnė kaina. Galbūt taip bus ir su PlayStation 3?

Unreal Tournament PS3

Projektas Unreal Tournament 2007, nauja populiarios sci-fi šaudyklių iš Epic Games liniuotės dalis, pasirodys PlayStation 3, maža to, jis bus startinis projektas. Tai bus vienas pirmųjų naujausios technologijos Unreal Engine 3 pagrindu sukurtų žaidimų, pateisinančių savo vardą — next gen. Dabar jau aišku, kokio neįvardinto žaidimo demonstraciją parodė vienas Epic įkūrėjų Tim Sweeney prieš pusę metų Sony spaudos konferencijos metu: tai buvo būtent Unreal Tournament 2007.

Teisingumo dėlei pasakysiu, kad Epic nesiruošia dėti visų kiaušinių į vieną krepšį. Kitas jų kuriamas potencialus super hitas, Gears of War, pasirodys Xbox 360, kur pozicionuojamas kaip viena ryškiausių šaudyklių, su kuria gali lygintis nebent Halo 3. Abu Epic Games next gen projektai pasirodys 2006-aisiais metais, tik neaišku, kurią konsolę kompanija pradžiugins pirmą.

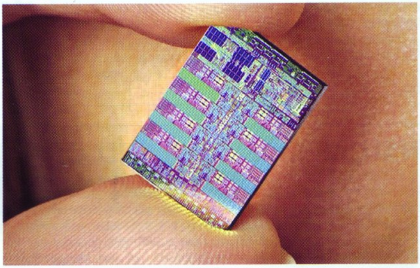
Tolimas šaltas pasaulis

Kompanija Capcom anonsavo sci-fi veiksmo žaidimą Lost Planet: Extreme Condition pirmai naujos kartos konsolei Xbox 360. Projektas pasirodys šių metų pabaigoje, o su juo dirba daugelis Onimusha ir Devil May Cry žaidimų kūrime dalyvavusių žmonių. Išvaizdą pagrindiniam veikėjui „paskolins" garsus korėjiečių aktorius Byung-Hun Lee.

Žaidimo veiksmas vystosi tolimosios planetos lediniame pasaulyje, kur žmonės išgyvena tik specialių kostiumų dėka. Žmogui čia pavojingas ne tiek žiaurus klimatas ir sudėtingos oro sąlygos, kiek vietinė fauna — milžiniškos, vabzdžius primenančios būtybės. Žaidėjui atiteks Wayne, drąsaus amnezija sergančio nuotykių ieškotojo vaidmuo, kurio tėvas — vienintelis siūlas, siejantis jį su prarasta praeitimi — buvo nužudytas bjauraus insektoido.

Kūrėjai žada detalizuotą įspūdingo dydžio pasaulį, kuriame bus galima judėti įvairiomis šarvuotomis transporto priemonėmis. Be vieno žaidėjo kampanijos žaidime bus Xbox Live serviso palaikymas. Oficialioje svetainėje jau dabar galima surasti labai įtikinamų paveiksliukų.

Ir vėl apie Cell



Revoliucinio procesoriaus Cell, kuris bus naudojamas PlayStation 3 konsolėje, kūrėjai — kompanijos Sony, Toshiba ir IBM — pratęsė bendrą partnerystės sutartį čipų kūrimui. Kompanijos bendradarbiaus dar mažiausiai penkerius metus tęsdamos tyrimus šioje srityje ir kartu pasirengdamos perėjimui į 32-nm technologinį procesą. Nors Cell kūrimas kainavo joms 400 milijonų dolerių, tačiau rezultatais visi liko patenkinti.

Tuo tarpu JAV kompanija Mercury Computing Systems praneša apie pirmųjų darbinių stočių Cell pagrindu tiekimus. Jos bus naudojamos medicinoje, aerokosminėje srityje ir kitur, kur reikalingi intensyvūs skaičiavimai.

Beje, šių metų kovo pradžioje Sony Londone surengs specialią Devstation konferenciją, skirtą PlayStation 3 žaidimų kūrimui. Be kitų klausimų, joje bus aptariami ir Cell programavimo klausimai.

NEŠIOJAMA HONDA

Neseniai kompanijos Sony ir Honda anonsavo savo bendrą projektą, kuris daugeliui pasirodys ir fantastiškas, ir neįtikėtinas. 1994–ųjų metų Honda Civic pagrindu sukurtas koncepcinis modelis bus pirmasis automobilis pasaulyje, valdomas nešiojamos PSP konsolės pagalba. Įtaisytu Wi-Fi adapteriu automobilyje galima įjungti ar išjungti žibintus, atidaryti ar uždaryti duris ir net beprotiškai vairuoti gatvėmis sėdint kur nori — tiek galinėje sėdinėje, tiek kur nors netoliese.
Tokį neiprastą tiuningą sukūrė amerikiečių kompanija Metro Electronics, kuri paprastai įtaiso į mašinas elektroninius stiprintuvus, kolonėles ir DVD grotuvus. Įdomu, kad net mašinos variklis yra pakeistas — vietoj įprasto, veikiančio benzinu, įstatytas elektrinis. Šis modelis, aišku, neparduodamas, kadangi niekas tokio džiaugsmo į gatves neišleis. Tačiau specialistai teigia, kad teorinė kaina būtų 250 000 dolerių.

NAUJAS MŪŠIS DĖL NIUJORKO

Hip hopo ir kokybiško „snukių“ spardymo gerbėjai, jau spėję įsigyti PSP, džiūgauja: kompanija Electronic Arts oficialiai anonsavo Def Jam Fight For NY: The Takeover būtent šiai nešiojamai konsolei. Pranešama, kad naujas žaidimas apie sudėtingus populiariųjų dainininkų santykius bus priešistore (prequel) Def Jam Vendetta žaidimui ir vėl pasiūlys susitikti su Busta Rhymes, Carmen Electra, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Snoop Dogg ir kitais. Def Jam Fight For NY: The Takeover kuriamas studijos AKI pastangomis ir prekystaliuose pasirodys 2006–ųjų metų pavasarį.

SAMSUNG ATSKLEIDŽIA SONY PLANUS

Korėjiečių kompanijos Samsung vieno padalinio vadovas Hvangas Čang Giu prisipažino, kad šiais metais Sony planuoja pagaminti ir tiekti į parduotuves apie 20 milijonų PSP konsolių. Samsung teikia Sony ir daugeliui kitų kompanijų atminties mikroschemas, todėl žino pakankamai daug apie japonų elektronikos giganto planus. Sony kol kas nei patvirtino, nei paneigė Giu žodžių. Šiuo metu pagamintų PSP skaičius — apie 10 milijonų, tad visai tikėtina, kad Sony iš tikrųjų nutarė padvigubinti vartotojų bazę. Ir kam aukštam Samsung pareigūnui meluoti? Tuo labiau, kad 2006–ieji taps pirmaisiais metais, kai PSP bus prieinama praktiškai visuose pasaulio regionuose; naujų projektų bus išleista pakankamai. Gal pavyks pavyti ir aplenkti Nintendo, kurios DS pardavimai jau daugiau nei 13 milijonų egzempliorių.

SONY KVIEČIAMA ATSAKYTI UŽ GRAFFITI

Viena iš keisčiausių praėjusių metų PR kampanijų, skirta PSP populiarinimui, gali skaudžiai atsiliepti Sony. Kalbame apie graffiti, kuriomis kompanija papuošdavo JAV miestų sienas pernai. Nors visomis priemonėmis buvo siekiama išvengti galimų kaltinimų vandalizmu, padidėjusio pareigūnų dėmesio kampanija vis dėlto sulaukė.
Niujorko miesto municipalinės tarybos narys Peter Vallone pareiškė, kad kompanija turi sumokėti baudą (20 000 dolerių) už savo veiksmus. Anot jo, to reikalauja anti-graffiti programa, veikianti mieste (pasirodo, yra ir tokia). Be to, jis teigia, kad Sony rodo blogą pavyzdį jaunimui. Priešiškų reakcijų Sony susilaukė ir iš tikrųjų graffiti piešėjų, kurie pasireiškė vizualiais komentarais.

DŽIUGIOS NAUJIENOS DRAGON QUEST VIII GERBĖJAMS!

Iš karto dvi žinios atkeliavo į mūsų redakciją iš *Square Enix* stovyklos. Visų pirma, veikėjas, vardu Yangus iš *Dragon Quest VIII* žaidimo, gaus savitą žaidybinį projektą pavadinimu *Dragon Quest Yangus*, žaidimą iš *Mysterious Dungeon* frančizės. Projektas buvo oficialiai anonsuotas Jump Fiesta 2006 metu. Japonijoje, kaip ir buvo galima laukti, jis pasirodys kiek anksčiau negu kituose regionuose — 2006-ųjų metų pavasarį ekskliuzyvia *PlayStation 2* versija.
Ir dar viena super naujiena tiems, kurie neturi galimybės gauti importinių žaidimų. *Square Enix* staiga prisiminė Europą ir nutarė pradžiuginti jos gyventojus *Dragon Quest VIII: The Journey Of The Cursed King*. Populiarios *RPG* frančizės aštuntosios dalies pasirodymo Senajame Žemyne laukiama 2006-ųjų metų balandį.

DAR VIENAS TOKYO XTREME

Crave Entertainment paskelbė apie ketinimus išleisti naują *Tokyo Xtreme Racer* frančizės dalį *PlayStation 2* konsolei. „Skanumynų", skirtų žaidėjų gundymui, rinkinys sudarytas iš daugybės naujų trasų, garsiausių Japonijos ir Europos gamintojų licencijuotų automobilių, kelių *multiplayer* režimų ir galimybės tobulinti mašinas, kitaip tariant, atlikti jų „tiuningą". Žaidimas pasirodys šiais metais.

DANTE SUGRĮŽTA

Kompanija *Capcom* nusprendė išpurtyti iš Dante gerbėjų piniginių dar šiek tiek monetų specialiu trečiosios *Devil May Cry* dalies leidiniu. *Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition* pasirodys JAV parduotuvių prekystaliuose sausio 24 dieną, Japonijoje — vasario 23 dieną ir pasiūlys žaidėjams ne tik simpatišką dėžutę, bet ir šiek tiek papildomų bonusų: nauji „geimplėjaus" režimai, ginklai ir t. t. Taip pat laukiama naujo veikėjo Vergil pasirodymo — už jį bus galima žaisti. Įvertindama garbingą originalo amžių, *Capcom* planuoja pardavinėti žaidimą kuklesne kaina — po 19.95 dolerių.

IR KALĖTI TAU 28-ERIUS METUS

Leidėjas *Atari* atskleidė šiek tiek informacijos apie *Driver* frančizės naujausiąją dalį *Driver: Parallel Lines*. Pasirodo, šio žaidimo veiksmas vyks praėjusio amžiaus 70-ais metais JAV provincijos miestelyje Niujorke :). Pagrindinio veikėjo vaidmuo atiteko jaunuoliui keistu vardu TK, kurį vieną gražią dieną išdavė draugai, ir jis buvo nuteistas kalėti ilgus 28 metus.
Atsėdėjęs kiek reikia, TK išeis į laisvę 2006-aisiais metais tvirtai ketindamas susigrąžinti geriausio visatos vairuotojo titulą ir, itariame, aistringai norėdamas daužyti snukius tiems, kas privertė jį ketvirtį amžiaus nervintis kiekvieno žygio į dušą metu.
Driver: Parallel Lines kuriamas *PlayStation 2* ir *Xbox* versijoms, o parduotuvėse pasirodys 2006-ųjų metų pavasarį.

2005-ųjų geriausi

Kaip ir kasmet, prieš pradėdami „įsivažiuoti“ su naujų metų įvykiais ir žaidimais, norime įvertinti praėjusius metus ir pagerbti geriausius, įdomiausius ir visus kitus, daugiausia dėmesio nusipelniusius ir vertingiausius praėjusių metų žaidimus. Taigi pasiruoškite nedidelei kelionei į praeitį ir kartu su mumis pabandykite prisiminti, ką gi žaidėme 2005-aisiais.

METŲ ŽAIDIMAS

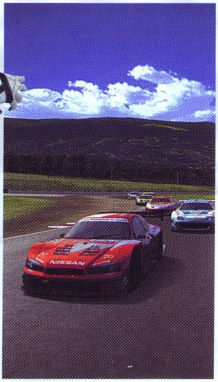
Pradedame kelionę ir įvertinimus, be abejo, nuo paties geriausio praėjusiųjų metų žaidimo. Vertų dėmesio ir šio apdovanojimo buvo išties nemažai. Dėl Metų geriausiojo kovojo super hitai: *Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4, God of War, Devil May Cry 3* **ir** *Resident Evil 4.* **Sutikite, visi žaidimai didingi ir verti dėmesio. Tačiau išrinkti geriausią, nors ir sunku, vis viena turėjome, tad štai 2005-ųjų Metų trejetukas:**

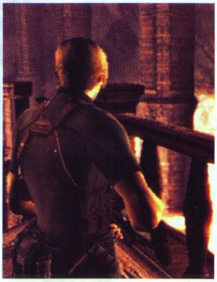
3. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Hideo Kojima visuomet genialus. Perkeltas į džiungles, *MGS* žaidimas ne tik neprarado savo žavesio, bet gavo visiškai naują kvėpavimą. Išgyventi tapo daug sunkiau, bet ir įdomiau, ypač sekant painią ir intriguojančią žaidimo istoriją. **VA Reitingas — 98 (Nr. 05/03, Dante).**

2. GRAN TURISMO 4

Žaidimas, dėl kurio **PlayStation 2** turėtojams pavydi visi *PC* lenktynių mėgėjai :). Tokių pasirinkimo galimybių kalbant tiek apie modelius ir jų derinimą, tiek apie trasas ir įvairaus sudėtingumo ir tipo važiavimus, neturi (ir vargu, ar be būsimos *GT* serijos *PS3* konsolei turės) joks kitas žaidimas. **VA Reitingas — 100 (Nr. 05/04, Artojas).**





1. RESIDENT EVIL 4

Be abejonės, labiausiai lauktas praėjusių metų žaidimas. Praėjus tiek metų, kai puikiausia *RE* serija turėjo teisę gyvuoti tik *GameCube* sistemoje, pagaliau ketvirtoji *Resident Evil* dalis įsiveržė į *PS2* konsolę. Visos baimės ir pesimistinės prognozės, kad *PS2* „nepaveš“ tokio lygio grafikos, buvo sugriautos, o žaidimas — tiesiog stulbinančiai nuostabus. „*Resident Evil 4* yra toks žaidimas, kurį visą reikia sužaisti, pamatyti ir išgyventi pačiam. Ir čia tikrai neverta abejoti — žaidime nebus tokių vietų, kur galėtų aplankyti nuobodulys ar monotonija. Kūrėjai praktiškai viską integravo ir sutvarkė tobulai. Ir visai nesvarbu, mėgstat jūs tokio tipo žaidimus, nemėgstat — *Resident Evil 4* sužaisti būtina.“ **VA Reitingas — 100 (Nr. 05/12, Dante).**

Autorių pasirinkimas:
Alex — God of War
Dante — Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Ryčka — Gran Turismo 4
ID — Resident Evil 4
P-Man — Gran Turismo 4
Žygis - God of War
mOS - Devil May Cry 3
Leon - Resident Evil 4
GrayFox - Metal Gear Solid 3

METŲ VEIKSMAS

Metų veiksmo žaidimo rinkimuose dalyvavo tie patys žaidimai, kaip ir Metų žaidimo nominacijoje. Prie God of War, MGS 3 ir Resident Evil 4 prisidėjo ir naujasis Rockstar darbas The Warriors, apie kurį daug pasakojome 11 VA numeryje. Per daug neaušinsime burnos ir iškart skelbsime geriausią 2005–ųjų Veiksmo žaidimą, kuriuo tapo:

RESIDENT EVIL 4

Jei kalbant apie Metų žaidimą *RE 4* dar turėjo šiokią tokią konkurenciją, tai vertinant šioje kategorijoje jam jau lygių nebuvo. Dar kartą didžiausia padėka ir pagarba *Capcom* už nuostabų serijos atgimimą *PlayStation 2* konsolėje. Belieka tik laukti jau penktojo „rezidento", kažkada (ko gero, nelabai artimoje ateityje) pasirodysiančiame *PS3* konsolei.

METŲ ŠAUDYKLĖ

Kadangi šioje (ir tolimesnėse) nominacijoje varžėsi visai kiti žaidimai, jai skirsime daugiau dėmesio. Nors *FPS* žanras ir nėra *PlayStation 2* „arkliukas", keli daugiau ar mažiau neblogi ir vienas tikrai puikus *FPS* žaidimas praėjusiais metais pasirodė. Štai trys nugalėtojai:

3. MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Lauktas ir teikęs vilčių, tačiau taip viso potencialo ir neišnaudojęs projektas. Tikrai gaila, kad nebegalime taip girti ir aukštinti *MOH* žaidimo, kaip tai darėme seniau. Vis tik prisiminti *European Assault* ir paminėti čia tikrai verta. **VA Reitingas — 70 (Nr. 05/09, ID).**

2. AREA51

Tema apie ateivius kaip ir apie Antrąjį Pasaulinį karą niekada neatsibos. Tai puikiai dar kartą įrodė *Midway*, sukurdami šį smagų ir ypatingą žaidimą. Į pagalbą buvo pakviestos net Holivudo ir muzikos žvaigždės, o herojus sumaniai praturtintas nežemiškomis galiomis. **VA Reitingas — 85 (Nr. 05/07, mOS).**

1. COLD WINTER

Vienas iš didžiausių ir džiugiausių praėjusių metų siurprizų, įrodęs, kad puikų *FPS* žaidimą sukurti *PlayStation 2* konsolei tikrai įmanoma. Nors ir ne pačios aukščiausios grafikos, žaidimas pasiūlė labai intriguojantį siužetą ir įdomų „geimplėjų", nepaleidžiantį per visas *Cold Winter* misijas. „*Cold Winter* yra tiesiog būtinas pirkinys kiekvienam *FPS* mėgėjui. Taip pat ne pro šalį išbandyti žaidimą būtų ir gero siužeto mėgėjams. Aš ypatingai nesidomiu *FPS*, bet žaidimą sužaidžiau su didžiausiu malonumu. Net nežinau kodėl, bet *Cold Winter* savyje turi kažkokio keisto šarmo, kuris užpildo žaidimo nišas azartu ir gera nuotaika. Jei kūrėjai dar turės noro kurti antrą dalį, neabejoju, kad ji pasieks topo viršūne!" **VA Reitingas — 89 (VA 05/06, Dante).**

METŲ NUOTYKIAI

Kadangi konsolėse praėjusiais metais sutikti grynųjų nuotykių žaidimų — kvestų — nepavyko (vienintelis ir nepakartojamas *Syberia II* buvo užsilikęs nuo 2004-ųjų metų), šioje kategorijoje vertiname lengvesnius žaidimus, turinčius daug nuotykių elementų, sumaišytus su veiksmo, platformininiu ar kitokiu žanru.

3. THE INCREDIBLE HULK
Nebeapsiribodami vien tik filmu, „žaliojo milžino" autoriai antrame žaidime turėjo kur kas daugiau laisvės ir galimybių. Ir jie tai išnaudojo. Žaidimas yra įdomesnis ir turi daug daugiau galios nei pirmoji jo serija. Galbūt viskas kiek per daug akcentuota į griovimą, tačiau įdomiai veikti žaidime tikrai yra ką. **VA Reitingas — 88 (Nr. 05/10, ID).**

2. ULTIMATE SPIDER-MAN
Žmogus-Voras, laukdamas eilinio savo pasirodymo didžiajame ekrane, nusprendė netempti gumos ir įšokti į video žaidimą kiek kitokiu amplua. Sukurtas pagal atskirą komiksų seriją, *Ultimate Spider-Man* pasižymi išskirtine „piešta" grafika bei įdomiais nuotykiais (kuriuos, tiesa, kartais pertraukia ilgokos varginančios gaudynės). **VA Reitingas — 83 (Nr. 05/11, Dante).**

1. PSYCHONAUTS
O čia tai dėjo! Nauja ir labai drąsi kūrėjų studija nusprendė nesivaikyti populiarių frančizių ir standartų ir sukūrė savo platforminį nuotykinį žaidimą su visiškai nestandartinėmis idėjomis, spalvomis bei proporcijomis. *Psychonauts* išties sukelia aibę įvairių jausmų ir tiesiog neleidžia nesišypsoti. „Tai vienas tų retų kūrinių, kuriuos išties galima pakišti po nosimi video žaidimų, kaip meno formos, skeptikams ir paskui stebėti, kaip šiems greitai pritrūksta argumentų, o visi iki tol turėti gerklėje užstringa. Iš tiesų puikus kūrinys, praplečiantis ne tik platformos žanrą, bet ir visą mūsų supratimą apie žaidimus." **VA Reitingas — 92 (Nr. 05/11, Žygis).**

METŲ RPG

Reikia paminėti, kad vienų *RPG* žaidimų su kitais tiesiogiai negalima lyginti, mat jau ir patys vaidmenų žaidimų požanriai smarkiai skiriasi vienas nuo kito. Tačiau skirti atskirų apdovanojimų kiekvienam smulkiam *RPG* stiliui tikrai negalime (nėra tiek daug žaidimų), tad bandėme vertinti visus ir išskirti šiuos lyderius (ir dar: įtraukėme tik Europoje išleistus žaidimus).

3. YS: THE ARK OF NAPISHTIM
Ilgametės, dar *NES* laikus prisimenančios *RPG* serijos atnaujinimais labai ilgai galėjo džiaugtis tik japonai, tačiau šeštoji serija pagaliau pasiekė ir Europos krantus. Dažnai su Zelda serija lyginamas žaidimas čia nepasiekia tokio aukšto lygio, tačiau būdamas paprastas žaidimas išties gražus ir „užkabinantis". **VA Reitingas — 82 (Nr. 05/07, Dante).**

2. X-MEN LEGENDS II: RISE OF THE APOCALYPSE
RPG žaidimo garsiojoje X-Men visatoje idėja pasiteisino su kaupu, tad lygiai po metų sulaukėme žaidimo tęsinio. Šį kartą tai nebebus tiesiog gėrio kova prieš blogį, dabar viskas kur kas labiau komplikuota. Leidžiantis žaisti tiek už senuosius geruosius X-menus, tiek už „piktadarius", Legends tęsinys patiekia pakankamai naujovių ir yra išties kokybiškas. Išsami žaidimo apžvalga — jau čia pat, šiame numeryje.

1. SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE (LUCIFER'S CALL)
Grynas japoniškas produktas, apie kurį turėjome galimybės papasakoti skirdami temą šiai išskirtinei šaliai, vėliau atkeliavo ir į Europą. Išties džiugu, kad ir tokie, tikrai ne masiniam vartotojui skirti darbai, po truputį skinasi kelią mūsų link. Reikia tikėtis, kad toks atvejis bus sektinas, o mes išvysime dar nemažai „Tekančios saulės" žaidimų. „Milžiniškas žingsnis, kurį sukūrė Atlus, išstumiant frančizę už Japonijos ribų, stulbina. Puiki (net „prabangi") grafika, įdomus, įtraukiantis ir iš tikrųjų originalus „geimplėjus", pritrenkianti muzika ir tradicinis frančizės siužetas. Galvoje sukasi tik viena mintis — „pagaliau *SMT*, pagaliau trimatis ir pagaliau angliškai". **VA Reitingas — 91 (Nr. 05/03, Alex).**

METŲ LENKTYNĖS

Tuo tarpu, kai *PC* pasaulyje viską užgožia ir neleidžia niekam kitam pasireikšti *Need For Speed* serija, konsolių žaidėjai turi kur kas didesnį pasirinkimą, ir *Electronic Arts* negali viena pati išlaikyti sosto. Ir praėjusiais metais ji teko užleisti kitam žaidimui, dėl kurio vieno daugelis pasiryžta pirkti pačią konsolę.

3. BURNOUT REVENGE

Garsieji *Criterion*, kuriuos „skaniai" prisijungė gigantas *Electronic Arts*, išleido jau ketvirtąją savo galingojo lenktynių žaidimo seriją. Dabar jis dar piktesnis bei agresyvesnis, leidžiantis įvairiau ir nuožmiau nei iki šiol susidoroti su konkurentais ir grožėtis avarijų animacija. **VA Reitingas — 84 (Nr. 05/10, Žygis).**

2. NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Tęsdama savo geriausias *Underground* tradicijas (tik kiek mažindama blizgučius ir žvangučius), *EA* nusprendė imti jautį už ragų ir apsunkinti bei suteikti dar daugiau azarto žaidėjų lenktyniniam gyvenimui. Prieš akis — sarašas, į kurio viršūnę reikia užkopti. Už nugaros — kaukiančios ir besivejančios policijos mašinos, „korvetės", džipai, sraigtasparniai ir kita ramaus eismo saugotojų technika. **VA Reitingas — 93 (Nr. 05/12, mOS).**

1. GRAN TURISMO 4

„Tikrasis vairavimo simuliatorius". Nors šis prierašas prie žaidimo pavadinimo atrodo kaip kūrėjų panegirika sau, *GT 4* būtent toks ir yra. Grynasis vairavimo malonumas ir azartas kovojant ir vargstant dėl kiekvienos sekundės dalies, trasos metro ir papildomo automobilio galios „arkliuko". Visiškas fanatizmas ir nenuolaidžiavimas realizmui — kaip dar galima paaiškinti 24 valandų realaus laiko varžybų įtraukimą? „*Gran Turismo 4* mane nuvylė... Labai jau jis tradiciškas. Tradiciškai jame yra daugybė nuostabiausių automobilių. Tradiciškai jame rasi krūvą itin kruopščiai ir preciziškai sukurtų trasų. Tradiciškai tave pasitiks didelis turnyrų ir čempionatų pasirinkimas. Tradiciškai šis žaidimas laikomas geriausiu vairavimo žaidimu pasaulyje, tradiciškai jis atrodo gražiausiai iš visų." VA Reitingas — 100 (Nr. 05/04, Artojas).

METŲ MUŠTYNĖS

Nusistovėjęs žanras, pateikiantis nors ir nuspėjamus, tačiau vis tiek labai laukiamus kelių serijų atnaujinimus. Situacija paradoksali, mat iš vienos pusės lyg ir norėtųsi kažko visai naujo ir netradicinio, iš kitos — bandymai nukrypti nuo patikrinto kelio, bent jau kol kas, baigiasi nelabai sėkmingai.

3. MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Senosios kruvinos muštynių serijos autoriai pabandė paeksperimentuoti ir iš tradicinio „versus" muštynių žaidimo sukurti „kelionės" muštynių žaidimą. Tik pati idėja ir įdomi, realybėje žaidimo atlikimas pasirodė kiek blankokas, tačiau padėkoti kūrėjams bent jau už tokį bandymą tikrai reikia. **VA Reitingas — 77 (Nr. 05/12, ID).**

2. SOUL CALIBUR III

Nors gaila, bet dar nespėjome išsamiai papasakoti jums apie naujausią *Soul Calibur* seriją (tikimės tai padaryti artimiausioje ateityje), tačiau galime užtikrinti, kad žaidimas tikrai vertas apdovanojimų. Paįvairinta ir patobulinta kovų mechanika, trys visiškai nauji unikalūs veikėjai, savo veikėjo kūrimo galimybė ir kitos vertingos naujovės leidžia trečiąją dalį vadinti puikiu tęsiniu.

1. TEKKEN 5

Žaidimas, pradėjęs 3D muštynes *PlayStation* konsolėse, pagaliau vėl pasirodė. Daugiau nei trisdešimt kovotojų, trys (sutapimas su *SC*, ar ne? :)) ypatingi nauji kovotojai, galybė įvairių režimų, puikiai pažįstamas ir „pagaunamas" greitas kautynių tempas bei didelis žingsnis į priekį apipavidalinant. „Kurdami šį nuostabų žaidimą, kūrėjai iš *Namco* pralenkė laiką ir patys save. Šiame žaidime yra VISKAS, ko gali prireikti žanro gerbėjams: veikėjų pasirinkimas išrankiausiam skoniui, stulbinančiai įtraukiantis „geimplėjus" ir jo režimų gausa, aukštos kokybės prezentaciniai elementai nepaliks abejingo nei vieno ir ilgai nesuteiks šanso jokiam kitam žaidimui jūsų konsolėje." **VA Reitingas — 95 (Nr. 05/07, Alex).**

METŲ SPORTAS

Šioje nominacijoje sportą galima skirstyti į tradicinį ir ekstremalų, „gatvės" stiliaus adaptacijas, tačiau vertiname apskritai ir žiūrime, kuri serija pateikė daugiausia naujovių ir tapo įdomiausia 2005-aisiais. Beje, labai įdomus sutapimas, kad visi nominuotieji pasirodė maždaug tuo pačiu metu :).

3. FIGHT NIGHT ROUND 2

Bokso simuliatorius pasiekė dar vieną savo evoliucijos tašką ir iš tradicinių sporto šakų mažai kas galėtų konkuruoti kokybės prasme su šiuo žaidimu. Labai tikroviškai perteiktas kovos jausmas ir analoginis valdymas leidžia pasijusti pačiame ringo įkarštyje. **VA Reitingas — 88 (Nr. 05/04, ID).**

2. NBA STREET V3

Tradicinės *NBA* rungtynės jau po keliolikos serijos, nors ir stengtusi, nebesugeba taip nustebinti, kaip tai daro šio sporto „gatvės" adaptacija. Žaidimas daug artimesnis mums, nes pradėdami nuo įprasto gatvės krepšinio mėgėjo skinamės kelią iki pat tikrų *NBA* žvaigždžių lygio. Ir visa tai vyksta ne puošniose blizgančiose salėse, o grubioje, tačiau labai šaunioje urbanistinėje aplinkoje. **VA Reitingas — 93 (Nr. 05/04, ID).**

1. FIFA STREET

Džiugus siurprizas visiems ne tik futbolo, bet ir kitų sporto šakų fanams. Futbolo pritaikymas „gatvės" stiliui išties vykęs, žaidimo mechanika ne per daug arkadiška bei tikrai „kieta" ir bekompromisė. Gyvenimas gatvėse daug sunkesnis nei stadione, čia viską reikia išsikovoti pačiam. „Paklausite, kodėl aš pradėjau rašyti būtent apie šį žaidimą, o ne bet kurį kitą „tikrojo" futbolo simuliatorių? Na, tiesą pasakius, po pirmų penkių minučių, praleistų šio žaidimo kompanijoje, mano smegenys apsivertė aukštyn kojomis ir man teko ilgam prigulti ant sofos, kad atgaučiau pusiausvyrą. Pirmą kartą leisiu sau nukrypti nuo stereotipų ir pasinerti į gatvės gyvenimą. Čia yra tik viena taisyklė: *You Must Rule The Street!*" **VA Reitingas — 90 (Nr. 05/04, mOS).**

ORIGINALIAUSIAS ŽAIDIMAS

Nors ir kaip peiktume žaidimų industriją ir zirztume ant pinigų ir populiarių patikrintų idėjų bei frančizių įsikandusių kūrėjų ir leidėjų, kasmet pasirodo bent keletas visiškai unikalių ir tiesiog sunkiai blaiviu protu suvokiamų žaidimų, kurie praktiškai atperka visas industrijos nuodėmes ir verčia iš naujo susižavėti, su dar didesniu azartu laukti naujų perlų. Iš praėjusių metų pasirodymų norisi išskirti du žaidimus. Be abejo, jūs jau žinote, apie ką kalbame, tad dar kartą trumpai prisiminkime originaliausius praėjusių metų žaidimus.

KILLER7

Jau išvydus pirmuosius ekrano paveikslėlius tapo aišku, kad mūsų laukia kažkas nepaprasto ir unikalaus. *Capcom* dar kartą įrodė, kad galima ir reikia gaminti novatoriškus žaidimus ir nebijoti net, šiuo atveju, kraštutinių siužetinių, „geimplėjaus" ir vizualių priemonių. „Nežiūrint į tai, koks unikalus, paslaptingas, kartais painus ir savitas *Killer 7*, būtinai turiu jus perspėti dėl kelių dalykų. Šį kartą privaloma atkreipti dėmesį į tai, kad žaidimas skirtas žmonėms, vyresniems nei 18 metų. Ir ne tik dėl to, kad čia daug žiaurumo, ar dėl to, kad kraujas — tai pagrindinė tobulinimosi ir taškų rinkimo atributika; dėl to, kad visas žaidimas sukurtas iš nesibaigiančių politinių alegorijų, religinių išvedžiojimų, psichologinių temų bei tam tikrų siaubo elementų." VA Reitingas — 93 (Nr. 05/09, Dante).

FAHRENGHEIT

Apie eksperimentus sukurti grynosios kinematografijos žaidimą girdėjome ne kartą, tačiau dažniausiai tokie žaidimai nesugebėdavo rasti aukso vidurio tarp siužeto ir vizualiosios dalies, „geimplėjaus". Tačiau paslaptingieji genijai iš *Quantic Dream* šią liniją tikrai atrado ir jų *Fahrengheit* žaidimą drąsiai galima vadinti kinematografiniu trileriu. Įsukanti istorija, pateikiama iš kelių skirtingų pusių ir siužetiniai epizodai tolydžiai perpinti su visiškai novatorišku netiesioginiu valdymu. „Žaidimo ir kino susijungimo eksperimentas pakankamai nevienareikšmis; tačiau susipažinti su Fahrenheitu artimiau aš surizikuosiu patarti visiems žanro gerbėjams. Aišku, jis nėra idealus, tačiau originalumo, unikalaus stiliaus ir gilios atmosferos jam per akis užtenka. Ir tai, mano manymu, nusveria visus trūkumus vadinant *Fahrenheit* šedevru tikriems žaidimų meno gerbėjams ir tiesiog hitu paprastiems žaidėjams." **VA Reitingas — 91 (Nr. 05/11, Alex).**

SKAITYTOJŲ BALSAI

Geriausiųjų apdovanojimus pabaigsime jūsų balsais. Kartu su balsavimu už geriausią 2005-ųjų metų žaidimą pateiksime ir visus praėjusius metus rinkto skaitytojų topo šimtuką (jei žaidimas buvo pakliuvęs ir į 2004-ųjų metų topą, nurodysime jo buvusią poziciją). Juk įdomu pasižiūrėti, kas dedasi už tos 15-osios vietos, ar ne? O nuo kito numerio mėnesinio penkioliktukas bus „perkrautas", dabartiniai lyderiai praras savo rezervinius balsus ir kaip lygūs su lygiais kovos su naujai balsuojamais žaidimais, tad galime išvysti visai kitokį vaizdą. O dabar — jūsų nuomone geriausi praėjusių metų žaidimai.

GERIAUSIAS 2005-ŲJŲ ŽAIDIMAS:

5. Tekken 5
4. Prince of Persia: The Two Thrones
3. Need For Speed: Most Wanted
2. Metal Gear Solid 3
1. Resident Evil 4

SKAITYTOJŲ TOP 100:

100. Maximo Vs Army of Zin
99. Wild Arms 3
98. Shining Tears
97. Gran Turismo 2
96. (31) Vagrant Story
95. Fantastic Four
94. (26) Legend of Mana
93. Resident Evil Outbreak File 2
92. Star Ocean 2: The Second Story
91. This is Football 2002
90. WWE Smackdown vs Raw
89. Psi Ops Mindgate Conspiracy
88. Silent Hill 2
87. The Matrix : Path Of Neo
86. (25) The Lord of the Rings: Return of the King
85. (29) Spider-Man 2
84. Mortal Kombat: Shaolin Monks
83. WWE Smackdown vs Raw 2006
82. Batman Begins
81. Sly 3: Honor Among Thieves
80. FIFA 06
79. Kingdom Hearts
78. Gun
77. (30) Silent Hill 3
76. X-Men Legends 2
75. Prince of Persia: The Two Thrones
74. Need For Speed: Most Wanted
73. (20) Metal Gear Solid 2: Substance
72. Resident Evil: Code Veronica X
71. (32) Resident Evil 3: Nemesis
70. (22) Soul Reaver: Legacy of Kain
69. Splinter Cell 3: Chaos Theory
68. Silent Hill 4: The Room
67. (96) Onimusha 3: Demon Siege
66. Cold Fear
65. TimeSplitters: Future Perfect
64. Champions: Return to Arms
63. Constantine
62. Colin McRae Rally 2005
61. (39) SSX 3
60. (19) NBA Live 2004
59. NBA Live 2003
58. (48) The Sims: Bustin Out
57. Spyro the Dragon
56. WWF Smackdown!
55. (50) Hitman: Contracts
54. (93) Eye Toy: Play
53. The Urbz
52. Sonic Mega Collection Plus
51. Tony Hawk's Pro Skater 2
50. (74) Baldur's Gate: Dark Alliance
49. Persona 2
48. (16) Medal of Honor Frontline
47. (97) Syphon Filter 2
46. (86) Hogs of War
45. (15) FIFA 2004
44. (14) SSX Tricky
43. (10) Metal Gear Solid
42. Star Ocean: Till End of Time
41. Digimon World 4
40. (28) True Crime: Streets of LA
39. Enter the Matrix
38. WWE SmackDown! Shut Your Mouth
37. Medal of Honor: European Assault
36. God of War
35. Shadow of Rome
34. Def Jam: Fight for NY
33. (24) Mortal Kombat: Deception
32. Mercenaries
31. (18) Final Fantasy IX
30. (9) Ratchet and Clank 2
29. Harry Potter and the Chamber of Secrets
28. (12) Gran Turismo 3 A-Spec
27. Burnout 2
26. (76) Manhunt
25. Gran Turismo 4
24. Midnight Club 3: Dub Edition
23. (43) The Getaway
22. (13) Soul Calibur 2
21. Ratchet and Clank 3
20. Tekken 4
19. Resident Evil 4
18. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
17. (8) Final Fantasy VIII
16. (4) Need For Speed: Underground
15. Jak 3
14. Prince of Persia Warrior Within
13. (7) Final Fantasy X
12. Devil May Cry 3: Dante's Awakening
11. (21) NBA Live 2005
10. Burnout 3: Takedown
9. (11) Final Fantasy VII
8. Tekken 5
7. (1) Dragon Ball Z: Budokai 2
6. (2) Final Fantasy X-2
5. (6) Silent Hill
4. (5) Grand Theft Auto: Vice City
3. (23) Need for Speed: Underground 2
2. (17) Dragon Ball Z: Budokai 3
1. (3) Grand Theft Auto: San Andreas

Kūrėjas: Electronics Arts	
Leidėjas: Electronic Arts	
Data: 2005-11-18	
Žanras: Veiksmo	
Platformos: Xbox, GameCube, PS2	

From Russia with Love 007

Iš visų priežasčių, dėl kurių nusipirkau šį žaidimą, norėčiau išskirti vieną. Kokia ji? Hm, tikrai nieko stebuklingo. Nusipirkau žaidimą, nes jis apie Bondą. Nereikia daugiau nei papildomos informacijos, nei interneto. Bondas yra Bondas, ir šis pavadinimas kalba pats už save. Nesutinkate su tuo, manote, kad tai šlamštas? Jūsų reikalas, bet net ir tokiu atveju Bondas išlieka Bondu, o tai gali reikšti tik vieną: pusė šimto jau yra. Bet kokiu atveju.

Dante

Paskutinis TIKRAI geras žaidimas apie visų pamėgtą populiarųjį agentą Džeimsą Bondą neabejotinai buvo *Everything or Nothing*. Tiesą sakant, neturiu nieko prieš *Agent Under Fire* arba Nightfire, kurie buvo sukurti kaip eiliniai *FPS* Bondo garbei paminėti. Žinoma, naujesnis *GoldenEye* nuvylė, bet tai jau kita istorija. Svarbiausia, kad *From Russia with Love* (toliau tekste — tiesiog *FRwL*) yra kitoks nei jo pirmtakai *PlayStation 2* ir kitose konsolėse. Pirmas ir esminis skirtumas yra tas, kad *FRwL* kurtas remiantis tuo pačiu pavadinimu pastatytu kino filmu. O visi kiti, tiek *Agent under Fire*, tiek Nightfire, tiek *Everything or Nothing* buvo nepriklausomi ir turėjo savo scenarijų, veikėjus ir bendrą planavimą. Toliau viskas kaip ir po senovei... Žaidimas išleidžiamas, prasideda pagyros, paskui audringos reklamos ir grėsmingųjų topų užkariavimai. Bet apie viską nuo pradžių.

GARSIOS PAVARDĖS ARBA EILINĖ REKLAMA

Pradėti, žinoma, norėčiau nuo kūrėjų pažadų ir faktų. Visų pirma — istorija, kurią adaptavo žaidimui Briusas Feirsteinas (Bruce Feirstein). Jis tikrai nėra naujokas gausioje *EA* kompanijoje, nes tai jau antrasis garsaus žurnalisto, scenarijų autoriaus žaidimas po *Everything or Nothing*. Taip pat Briusas prisidėjo prie kitų Džeimso Bondo serijos filmų: *„GoldenEye"*, *„Tomorrow never Dies"* ir *„The World is not Enough"*. Antroji žaidimo sensacija yra garsiojo Šono Konerio (Sean Connery) pasirodymas, kartu su juo įvyko permainos ir

SU MEILE, IŠ RUSIJOS

žaidime: iš modernaus dvidešimtojo amžiaus kūrėjai sukuria autentišką šešiasdešimtųjų atmosferą. Tiesa, visai tokią, kaip ir kino filme. O kartu su šešiasdešimtųjų atmosfera gausite ir klasikinį 1963 metų Aston Martin DB5, su kuriuo ir praleisite beveik visas vairavimo misijas... Vaje, atleiskite, kad taip nukrypau nuo temos. Grįžtant prie aktorių ir garsių pavardžių taip ir norisi paminėti Danielą Bianchi, suvaidinusią Bondo merginą Tatianą tiek žaidime, tiek kino filme. Taip pat paminėsiu, kad minėtoji aktorė buvo išrinkta „Mis Roma" Italijoje. Tačiau čia skambios pavardės dar nesibaigia. Maria Menounos, debiutavusi filme „Fantastiškas Ketvertas" (*Fantastic Four*) žaidime atliko blogosios Evos vaidmenį. Ir didžiausią įspūdį palikusi dainininkė Natasha Bedingfield, 2005-aisiais metais išleidusi pirmąjį savo albumą *„Unwritten"*. Gaila, kad žaidime ją pamatysime labai trumpai pačioje pradžioje Elisabeth Stark vaidmenyje ir viskas tuo pasibaigs. Sakyčiau, kad kūrėjai neišnaudojo labai perspektyvaus šanso, bet galbūt jie tam turėjo savo priežasčių. Žaidimas juk dvelkia klasika...

AŠTUONKOJO ČIUPTUVAI

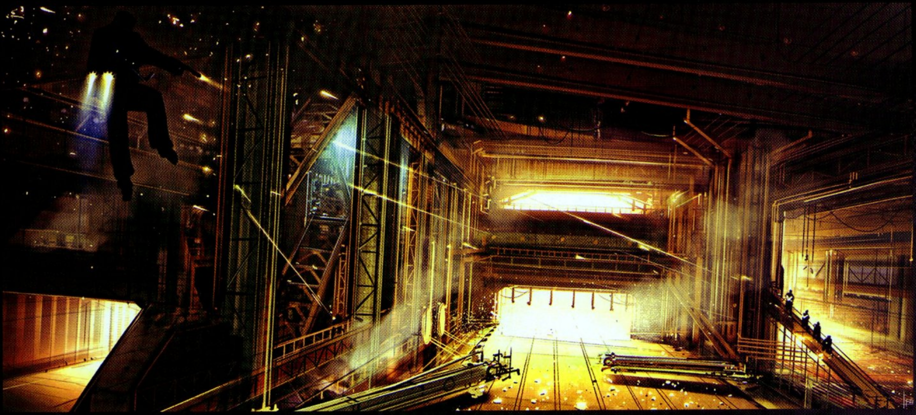
O prasideda viskas tradiciškai. Tipinė, žinoma, kartu ir įtakinga blogio organizacija sumano atsiriekti savo pasaulio dalį. Tai padaryti yra nepaprastai lengva, jei žengi korumpuotu ir suklastotais dokumentais grįstu keliu. Kadangi organizacija neeilinė ir net gali sau leisti vadintis *„Octopus"* (Aštuonkojis); karinės technikos bei kareivių jai taip pat netrūksta. Čia iš karto atsiranda eilinis super žudikas, kuris inicijuoja Bondo nužudymą. O iš tikrųjų, kaip ir reikėjo tikėtis, tikrasis agentas ramiausiai mėgaujasi gyvenimo malonumais flirtuodamas su biuro sekretore. Aišku, blogieji toliau elgiasi kaip paskutiniai kvailiai — priruošia įvairiausių branduolinių raketų, samdo šimtus kareivių, kurie nieko daugiau negali, tik išsižioję spaudinėti automato gaiduką ar mechaniškai mėtyti granatas ir vaidina, kad gali viską. Ir čia triumfas pasibaigia: atvažiuoja Šonas Koneris su pasiskolintu blizgančiu senoviniu Aston Martin ir pamažu visus sutvarko. Na, viso šito politinio kataklizmo fone išryškėja ir išdavystės, ir geriausių draugų mirtys, ir romantiška, bet kartu ironiška meilė tarp skirtingoms pusėms dirbančių šnipų... Kitais žodžiais, scenarijus yra puikus ir tiesiog idealiai tinka prie solidaus Bondo kostiumo.

DARBO FORMA

Kaip ir reikėjo tikėtis, be standartinių ginklų čia rasime ir šaunių, specialiai agentams skirtų „žaisliukų". Tiesa, šį kartą jų pasirinkimas skurdokas, bet lūkesčius pateisina. Įsimintiniausias iš visų jų yra mažiukas sraigtasparnis, galintis lengvai praskristi įvairias ventiliacines šachtas ar žmogui neprieinamas kliūtis. O pasiekę tikslą (dažniausiai tai bus sisteminiai durų užraktai) tiesiog paspausite mygtuką, įvyks vidutinio stiprumo sprogimas, kurio pakaks durų užraktui, o kartais net ir sargybiniams, kurie į jus be paliovos šaudys, todėl būkite atsargūs. Be mažųjų sraigtasparnių galėsite naudotis ir laikrodžiu-lazeriu (kiek senamadiškas „žaisliukas"...) arba solidžiu lagaminu, pavirstančiu į automatinį ginklą.

„GINKLUOTI SUSIRĖMIMAI"

Ginkluoti susirėmimai... Kaip seniai norėjau parašyti šiuos du paprastus žo-



džius. Nors, tiesą sakant, tokius mačiau seniai. Turbūt paskutinį kartą rimtai pašaudyti teko *The Punisher* žaidime. Čia viskas perdėm paprasta... Nesvarbu, su kuo šaudai: su paprasčiausiu pistoletu ar kokiu vinčesteriu, vis viena priešai kris aukštielninki ir nieko čia nepadarysit. Tiesa, jei norėsite daugiau „prieskonių“, pasikeiskite meniu lange paprastą amuniciją į specialiąją. Tada viskas vyks dar greičiau ir lengviau... O jums beliks mėgautis. Kad jūs tik pamatytumėte, kaip lengvai veikia *„auto-target“* funkcija ir kaip lengva šaudyti į visas puses ir dar pataikyti. Visas žaidimo misijas perėjau *„Agent“* sudėtingumo lygiu ir tai buvo vienas juokas... Dabar beliko pereiti viską *„007 Agent“* sunkumu ir žaidimas daugiau neturės ko pasiūlyti, nebent keleto bonusinių lygių, kurie tikrai įdomūs ir puikiai užpildo kai kurias žaidimo klišes. A, tiesa, grįžtant prie ginkluotų susirėmimų... Žaidime itin dažnai teko dalyvauti susišaudymuose su sraigtasparniais. Matyt, kūrėjai yra tikri šios transporto priemonės gerbėjai. Net keista... Pirmasis bosas — sraigtasparnis, antrasis bosas — sraigtasparnis... Paskui šiokia tokia pauzė ir vėl prasideda... Kūrėjai galėjo drąsiai prirašyti ant pakuotės viršelio: „Nesvarbu, ar jūs pėsti, ar su savo ištikimuoju Aston Martin, — sraigtasparnis atskris!“.

STATISTIKA ARBA BELETRISTIKA

Šioje Bondo serijos dalyje kūrėjai įdiegė ir šiokių tokių patobulinimų. Vienas iš jų — tai galimybė tobulinti. Tobulinti ginklus, šarvus, slaptuosius „žaisliukus“ ir visą likusią atributiką. Nežinau, kaip tai skamba jums, bet man stipriai dvelkia absurdu. Dabar visi tie tobulinimai, beprasmiai taškų rinkimai tapo kažkokia liguista tendencija: renki, tobulini, tobulini, vėl rinki... Gal tada geriau būtų buvę paversti Bondą kokio nors eilinio amerikiečių *RPG* herojumi? Keltųsi sau M ir būtų rami galva, o dabar nesupraši, nei ką tobulini, nei kurių galų... Tarp kitko, taškus, skirtus įvairaus inventoriaus tobulinimui, turėsite rinkti patys, o jie dažniausiai bus išmėtyti įvairiausiuose lygių kampeliuose, todėl stenkitės nieko

nepraleisti. Beje, tas pats ir dėl amunicijos. Šoviniai mėtysis bet kaip ir bet kur, todėl čia sunkumų neturėtų iškilti. Žinoma, be visų įprastų action žaidimų elementų čia bus ir įvairių papildymų. Pavyzdžiui, stovėdami už kolonos galėsite iš anksto nusitaikyti į silpniausias priešininkų vietas ir greitai juos neutralizuoti. Už tai, žinoma, gausite papildomų taškų ir t. t.

SUNKIOJI TECHNIKA

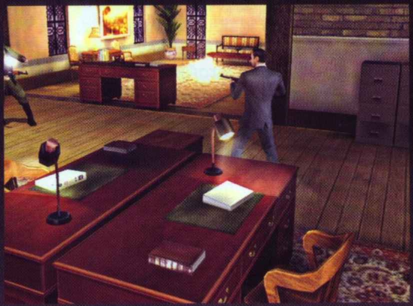
Kaip jau minėjau, viena iš „saldžiausių" žaidimo pusių yra vairavimo misijos. Nors keista, šį kartą Bondo automobilio galimybės nepaprastai ribotos. Be pastovių automatų ir keleto raketų automobilis daugiau nieko neturės. Galėsite taranuoti kitus, stumdytis klasikiniais iš ratlankių išleidžiamais strypais ir prisigalvoti gausybę savų metodų, bet turiu pripažinti, kad *Everything or Nothing* vairavimo misijos buvo kur kas patrauklesnės. Ir kodėl kūrėjams prireikė keisti visą vairavimo schemą? Kas dabar žino... Aišku, gerai, kad nors leidžiama paskraidyti su raketine kurpine, kaip tai darė pats Šonas Koneris filme, arba pašaudyti iš plaukiančių katerių pabūklo. Beje, skraidyti su kūrėjų mėgstamais sraigtasparniais negalėsime. Prie motociklų prisiliesti taip pat niekas neleis... O gaila.

OTHER STUFF

Grafika. Visiškai nieko naujo... Kai kur viskas atrodo ypatingai kaip brangiausiame veiksmo filme, o kai kur prasideda tokios klišės, kad norisi kuo greičiau išjungti... Kartais grafika primena *Star Wars: Revenge of the Sith*, kartais — *Everything or Nothing*. Skirtumas nepalyginamas, todėl ir įvertinimas bus dviprasmiškas. Modeliai, video intarpai, įvairios patalpų interjero ir aplinkų detalės atliktos puikiai. Daugiau nieko ir nereikia — sprogimų, susišaudymų ir kiti garsai taip pat gerai atlikti, o dialogai blogi būti tiesiog negali.

UŽDANGA

Nieko čia daugiau ir nebepasakysi... Žaidimas solidus ir kokybiškas. Toks, koks ir turi būti geras žaidimas apie Bondą. Vairavimo misijų užteko, susišaudymų užteko, azarto užteko... Ko daugiau norėti? Tiesiog nueikite į parduotuvę, isigykite žaidimą ir mėgaukitės. Kita vertus, jei lygintume *From Russia with Love* su *Everything or Nothing*, naujasis *EA* žaidimas atrodytų kur kas prasčiau nei pirmtakas, bet net ir tokiu atveju *FRwL* išlaiko tam tikrą kokybės garantą ir klasikinę Bondo dvasią.



PIRMAS ĮSPŪDIS 91
Ilgai lauktas, bet per mažai parodęs...

SIUŽETAS 93
Puiki filmo adaptacija žaidimui.

GARSAS 86
Princo dejonės nervina, bet visa kita be priekaištų...

GARSAS/MUZIKA 96
Įgarsinimas puikus, o klasikinės muzikos temos niekada nepasens.

GRAFIKA 85
Kartais gražu, kartais nelabai. Apskritai — skonio reikalas.

VALDYMAS 80
Painus beveik visą laiką. Jei priprasite, jums pasisekė.

IŠVADA
Dar vienas puikus žaidimas apie šaunųjį Džeimsą Bondą. Mintis gera, būdai, skirti įgyvendinimui taip pat. Gaila, kad nepakako laiko paskutiniam nušlifavimui.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **90**

Princas, aš ir kitas Princas

Prince Of Persia: The Two Thrones

Kūrėjas: Ubisoft

Leidėjas: Ubisoft

Data: 2005-12-02

Žanras: veiksmo nuotykių

Platformos: PS2

mOS

NAMAI NAMUČIAI...
Po Warrior Within įvykių Princas ir Kaileena grįžta namo. Į gimtąjį Babiloną. Prie pat gimtųjų krantų juos pasitinka nemaloni staigmena. Daugybė sudužusių laivų prie kranto, visas miestas paskendęs ugnyje. Aiškiai matyti, kad čia vyksta karas. Dabar Princas visų medžiojamas, turi slapstytis, sužino, kad jo praeities kovos davė pradžią Juodajam Princui, kuris pradeda jį užvaldyti...

„Mes visi padarome klaidų. Vieni didelių, kiti mažų. Bet jo klaida buvo didžiausia ir siaubingiausia visoje žmonijos istorijoje. Kai kurie tiki, kad Princas nukeliavo į Laiko Salą, kad pabėgtų nuo mirties. Imperatorė negyva, amuletas sunaikintas, Laiko smėliai įkalinti. Princas pagaliau laisvas. Bet buvo kitaip. Tiesa ta, kad jis ryžosi išgelbėti mane nuo likimo išlaisvindamas. Amuletas nebuvo sunaikintas.“ — Kaileena.

Prieš tęsdamas turėčiau perspėti: nežaidus Sands Of Time ar Warrior Within siužeto beveik nesuprasite. Taigi su tais, kurie dar nenuėjo žaisti praėjusių dalių, pradedam! :).

Pirmas dalykas, kritęs į akį įsijungus The Two Thrones (T2T), buvo filmukų kokybė. Taip, ji beveik nepasikeitusi nuo praėjusios dalies, tačiau sakykite, ką norite, jie velniškai gražūs. Apskritai visas žaidimas yra labai panašus į Warrior Within. Lyg abu būtų kurti pagal tą patį šabloną.

Princas valdomas itin lengvai. Mygtukų išdėstymas toks patogus, kad net pagalvoju, ar išvis gali būti kitaip. Kovos metu vargintis spaudinėti paprastą atakos mygtuką yra tikra savižudybė. Visų pirma — pavargs rankos, o paskui jūs net nesugebėsite deramai pribaigti priešo greičiau, nei jis pribaigs jus. Būtent tam ir skirtas tas milžiniškas Combo List, kurį galima peržiūrėti bet kuriuo metu sustabdžius žaidimą. Pritaikius tinkamą kombinaciją tinkamoje vietoje, likusį „juodą" darbą Princas padarys už jus. Tik nepamirškite pasikviesti kelis draugus, kurie mielai įvertins jūsų įgūdžius ;).

Einant per vandenį jaučiamas jo pasipriešinimas, priverčiantis dar stipriau suspausti pultelį. Vandenyje Princo judesiai sulėtėja, jis tampa nerangus, atrodo, lyg sunkiai brautųsi per džiungles. Kamera dažnokai „paveda". Nors ją ir galima reguliuoti dešiniąja analogine svirtele, tačiau to darymas kas kelias minutes gali nuvesti prie nervinio išsekimo. Kai kuriose vietose kairiajame apatiniame kampe pasirodys akies piešinys. Tai reiškia, kad galima įjungti vietovės apžvalgos funkciją. Tą padarius viską matysime iš kur nors aukštai viršuje įtaisytos stacionarios kameros, bet ji priartina tik Princą. Norint atidžiau peržiūrėti vieną ar kitą praėjimą, ši smulkmenėlė faktiškai nepadeda. Jos pritaikymas žaidime elementarus — padeda pamatyti, kiek ir kokių priešų yra aplink mus. Dairytis po aplinkas net nėra būtinybės, nes žaidimo veiksmas yra linijinis, visą žaidimą sekame kūrėjų nupieštu siužetu ir klausomės Kaileenos pasakos...

VISA TIESA APIE PRINCĄ

T2T, kaip ir ankstesnėse dalyse, jaučiamas tam tikras suskirstymas. Tarkim, kažkas panašaus į GTA serijose misijas su automobiliu ir misijas be jo. Ne, Princas automobilio nevairuos (porą kartų teks įšokti į karietą ir smagiai prasilėkti kartu kovojant su priešais) ir apsikarstęs automatais nevaikščios! Sutinku, pavyzdys

kiek netikęs, bet, manau, esmę supratote. Taigi jei kurjame nors žaidimo lopinėlyje „strigsite", priežastys gali būti dvi. Arba nesugebate nugalėti greitai besidauginančių priešų, arba nežinote, kur reikia nušokti/užsikabinti, kad patektumėte į tolimesnę lokaciją. Žaidimas padalintas į kovų lygius ir į lygius, išmėginančius Princo akrobatikos sugebėjimus.

Valdymas gali didžiuotis dar viena naujiena — Speed Kill funkcija. Ji leis tyliai prisėlinti priešams iš užnugario ir išsiųsti juos amžinojo miego dviem kirčiais. Viskas, ką reikia padaryti, tėra kardui sužibėjus laiku paspausti atakos mygtuką. Ne per vėlai, ne per anksti. Kitaip patys galite atsidurti ties mirties riba. Net žaidžiant pačiu lengviausiu režimu gyvybės eikvojamos labai greitai, todėl kuo dažniau teisingai panaudosite Speed Kill, tuo daugiau turėsite šansų pereiti iki kito Save Point'o.

Progresas išsaugomas taip pat, kaip ir anksčiau. Suradus fontanėlį iš jo atsigeriame, atstatome gyvybes, o malonus Kaileenos balsas paklausia, ar nuo šitos vietos ji turėtų tęsti savo pasakojimą. Tai suteikia T2T dar daugiau mistikos. Visą pasaulį matysime tarsi įsivaizduojamą Kaileenos pasakos ekranizacija. Svarbiausius įvykius nupasakos ji, bet kartais įsiterps ir Princas.

Visas veiksmas vyks Babilone. Karo ir kitų nelaimių nusiaubtame mieste. Aplink save matysime ugnį, besikaunančius žmones bei Vi... (na jau ne, žaiskite patys :)) tarnaujančius karius. Aplinkos nudailintos, puikiai atspindi tą apgailėtiną situaciją, susiklosčiusią dėl Princo kaltės.

Veikėjų animacija tobula. Judesiai plastiški, puikiai atrodantys, bet pažiūrėjus iš kitos pusės — juk taip buvo ir WW bei SOT dalyse. O kas nors naujo atsirado grafikoje? Ne. Princo išvaizda kiek kampuota, bent man taip atrodo. Tačiau dėl tokio žaidimo galima į tai pažiūrėti atlaidžiai.

Garsinis apipavidalinimas dera prie aplinkos. Mieste gros pietietiška muzika, bet ji niekuo nepatraukia ir neišsiskiria iš bendro žaidimo konteksto. Žinote, man tai patiko.

Veikėjų įgarsinimas nepaprastai geras. Princo, Kaileenos, Vizirio bei daugelio kitų balsai parinkti nuostabiai. Jie puikiai tinka prie savo išvaizdos.

DI darbą, manau, vertinčiau devyniais balais iš dešimties. Priešų žudymas nebus lengvas pasivaikščiojimas parke. Jie pagaliau sugeba protauti. Manote, Princas vienintelis akrobatas Babilone? Deja. Lanku apsiginklavę priešai matydami juodaplaukį kardu apsiginklavusį akrobatą, staigiai artėjantį prie jų, šoks atgal, išdarinės visokius salto bei dar galas žino kokias akrobatines figūras, kad tik tas kardas juodaplaukio rankoje neatsidurtų jų gerklėje. Sakote, šito neužtenka. Gerai, prašom daugiau: gal patiks atsidurti prakaituotų, agresyviai nusiteikusių kareivių būrio viduryje. Šias linksmybes paliksiu tau, tik perspėju — dažniau žiūrėkite į gyvybių matuoklį!

Žingsnis po žingsnio artėjant prie istorijos pabaigos gausime Sand Credit, už kuriuos galima pasižiūrėti Extras skiltyje esančius filmukus bei piešinukus.

T2T yra neabejotinai geriausia Prince Of Persia dalis, kokia tik buvo išleista. Tai lyg SOT ir WW mišinys, kuris savo kūrėjams atveria dar didesnių perspektyvų.

SIUŽETAS 90
Pradžia vingiuotai veda prie nuostabios atomazgos :).

GARSAS 86
Princo dejonės nervina, bet visa kita be priekaištų...

MUZIKA 90
Be priekaištų; jei pastebėsite, praneškite ;).

GRAFIKA 88
Man atrodo, kad Princas toks kampuotas ne dėl atletiško sudėjimo...

VALDYMAS 94
Pagalį į ratus kiša nerimta kamera.

IŠVADA
Tai tikrai vienas geriausių praėjusių metų žaidimų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90

Apokalipsės šešėlyje

X–Men Legends II: Rise of the Apocalypse

Kūrėjas: Raven Software

Leidėjas: Activision

Data: 2005-10-07

Žanras: Veiksmo RPG

Platformo PS2, Xbox, GameCube

Dante

Kiek pamenu, lygiai prieš metus man teko aprašyti pirmąją X–Men Legends dalį. Geras buvo žaidimas, bet ar jam reikėjo tęsinio? Turbūt reikėjo, nes tęsinys iš tiesų nėra silpnas ar lėkštas žaidimas — dar daugiau galimybių, geresnės herojų galios ir galimybė žaisti ne tik už geruosius veikėjus, bet ir už bloguosius. Ir lyg to būtų maža — naujas ir gražiai „sukaltas“ siužetas. O jei viso šito maža, leiskite jums pristatyti naująjį multiplayer režimą, leidžiantį net keturiems žaidėjams mėgautis žaidimu. Užteko? Jei ne, skaitykite toliau.

Ką gi, X–menai sugrižo. Matyt, antrajam raundui. Kūrėjams tai galimybė užpildyti pirmosios dalies spragas, o žaidimo herojams vėl parodyti, kaip puikiai gėris nugali blogį. A, tiesa... Suklydau. Šį kartą tai nebus tradicinė pasaka, kaip gėris nugali blogį. Atleiskite. Šį kartą gėris susijungs su blogiu. Susijungs ir tada nugalės dar didesnį blogį.

APOKALIPSĖS PRASIVERŽIMAS

Dar nuo neatmenamų laikų gyveno dvi grupuotės: X–menai ir Brolija. Žinoma, jos labai nemėgo viena kitos ir kaip įmanydamos stengėsi kaip nors sukliudyti viena kitai, konkuruoti ir priimti pas save naujus potencialius mutantus. Ir visą laiką tarp abiejų pusių buvo tam tikra pusiausvyra, kuri nesikeitė ir išliko pastovi jau ilgai. Tačiau dabar atėjo tokia akimirka, kai ši pusiausvyra suirs ir abi pusės privalės susijungti. Prasideda milžiniškas chaosas ir sumaištis. Ir tik vėliau paaiškėja, kam reikalingas tas ginčytinas bendradarbiavimas tarp didžiausių priešų — prisikėlė Apokalipsė, pavojingas ir bene pats galingiausias mutantas. Kodėl galingiausias? Todėl, kad nemirtingas ir tik kartą buvo pavykę jį sutramdyti užmigdant amžinu miegu. Tačiau dabar, kai jis prisikėlė, kai atkuto visi jo šalininkai, didysis mutantas pasiruošęs įvykdyti pasaulyje revoliuciją. O tai blogai tiek geriesiems, tiek blogiesiems, nes tai visiems laikams panaikintų vyraujančią pusiausvyrą ir pasmerktų pasaulį amžinam chaosui ir baimei. Štai čia abi mutantų grupės ir susijungia. Prasideda ir karas su Apokalipse, kuris pamažu pradeda realizuoti savo planus. Bet net ir susijungus mutantams nepavyksta taip lengvai pasiekti blogio išperos, nes jį saugo keturi ištikimi ir labai stiprūs mutantai, kurie vainikuos kiek-

vieną jūsų užbaigtą „chapter'į". Ar pavyks susiklosčius tokioms aplinkybėms X-menams ir Brolijai išsaugoti savo budrumą ir įveikti priešą? O gal Apokalipsės planai bus įvykdyti? Visi atsakymai ir nauji klausimai nekantriai laukia jūsų. Tereikia įsijungti ir juos „pasiimti".

HEROJŲ PASISKIRSTYMAS

Dar nepradėjęs pasakoti apie žaidimo veikėjus iš karto skubu pranešti blogą (gal kam nors ir gerą) žinią — šioje dalyje nebebus Magnos. Nežinantiems galiu pasakyti, kad ji buvo pagrindinė veikėja X-Men Legends žaidime. Su ja galėjome tyrinėti didingąjį X-mansion, klausytis jos asmeninio dienoraščio ir vaizduotis, kad tai pagrindinis personažas. O dabar nebeliko nei merginos, nei įspūdingojo X-menų dvaro... Kas jam nutiko, pamatysite patys, o dėl Magnos tikrai gaila. Jei ji taip jau kliudė žaidimui, juk galėjo sukurti ką nors vietoje jos! A, tiesa, iš dalies merginos nebuvimą kompensuoja garsusis Magnetas, kurį galėsime valdyti kaip ir bet kurį kitą savo „ketveriukės" personažą. Smagu. Tiesą sakant, kaip pradėjau žaisti su Kiklopu, Wolvarine, Audra ir Magnetu, taip ir baigiau. Net pamiršau keisti personažus, o vėliau dėl to truputį pasigailėjau. Nei man reikėjo to Kiklopo, nei ką... Paprasčiausiai per tą visą linksmą ir įtraukiantį sąmyšį net nebuvo laiko. O dar įdomiau yra tai, kad ir patys NPC neblogai tvarkosi. Net nesitikėjau, kad iš jų sulauksiu tokios naudingos pagalbos.

Na, o dabar galima plačiau pakalbėti ir apie personažus. Visų pirma labai gaila, kad nelabai jaučiamas tas Brolijos bendradarbiavimas su X-menais... Jeigu kūrėjai galvojo, kad esant Magnetui yra ir visa Brolija, tai jie labai klydo. Aš nusiminiau negavęs pažaisti už Mistiką. O juk ji viena iš svarbiausių Brolijos atstovių... Bet ką čia, galėsite žaisti kiek tik norite už Jugernautą, Scarlet Witch, Toadą. Gaila, kad manęs toks sprendimas nesužavėjo, nors Magnetas tolimesniuose lygiuose pasirodo tikrai neblogai. Iš geriečių juntama tikrai didesnė iniciatyva ir jų gretos kur kas didesnės. Čia bus ir Gambitas, ir Rogue, ir Audra, ir Bishop, ir Sunfire ir t. t. Vienu žodžiu, pasi-

rinkimas yra, o ką rinksitės ir kodėl, nuspręsite jūs. Beje, čia bus ir trejetas užrakintų personažų. Kas jie tokie, aš nesakysiu. Jei esate komiksų fanas ar bent jau mėgėjas, jums turėtų patikti. Tuo pačiu pasistengsiu užsiminti ir apie herojų priešus; bus ir tokių: Mr. Sinister arba Abyss. Visi svarbesni jūsų priešininkai taps lygių bosais. Bet čia dar ne viskas — lygių bosai gali būti arba paprasti, arba atstovauti pagrindiniam Apokalipsės ketvertui. Jei „užsirausite" ant kurio nors iš jų, kova truks tikrai ilgai ir dažniausiai vyks skirtingose aplinkose. Taip pat žaidime sutiksite pavienius priešų pulkus, kuriems vadovaus šiek tiek stipresni kapitonai.

RPG ĮTAKA

Kaip jau minėjau pirmojoje X-Men Legends recenzijoje, žaidimas stipriai primena Baldur's Gate seriją ir tai ypač išryškėdavo šturmuojant požemius, ko pirmoje dalyje netrūko. Čia viskas kur kas spalvingiau ir aplinkos keisis pakankamai dažnai, bet net ir dabar įvairūs požemiai neišvengiami. Jei iš žaidimo viską išimtum ir paliktum pačią mechaniką, tai neabejotinai būtų originalus Baldur's Gate. O dabar tai tiesiog nepaprastai kokybiškai sukurtas veiksmo RPG spalvingame ir tikrai chaotiškame X-menų pasaulyje. Iš esmės gal ir gerai, kad kūrėjai pasirinko būtent tokią garsaus komikso realizaciją, nors man kur kas labiau būtų patikęs kiek tamsesnis stilius ir rimtesnis grafinis apipavidalinimas, bet, kaip sakoma, kas per daug, tas nesveika. Grįžtant prie RPG elementų žaidime svarbu paminėti, kad pasikėlę lygį galėsite tobulinti herojaus sveikatą, atsparumą magijai bei smūgiams, taip pat tobulinti arba mokytis naujų specialiųjų atakų ir įgūdžių. Dar galėsite derinti ar keistis savo šarvus bei kitą įrangą, kurią rinksite pakeliui į miglotą pergalę. Žinoma, patys visko nepanešite, net negalvokite. Viską, ko tuo metu nereikės, galėsite saugiai krauti į dėžes, stovinčias kiekvienose įkurtose stovyklavietėse. Kadangi didysis Xaviero institutas sunaikintas, stovyklavietės bus būtinos. Ir tikrai patogios, nes viskas, ko reikia, bus vienoje vietoje, nereikės tampytis iš kampo į kampą ko nors beieškant. Žaidžiant tam tikrose vietose bus išmėtyti „extraction" taškai, kuriuose galėsite išsisaugoti, pasikeisti ketvertuko narius arba teleportuotis atgal į stovyklą.

GRAFIKA/GARSAS

Jau rašiau, jog grafika žaidime man nepaliko itin didelio įspūdžio. Galbūt iš dalies ir dėl to, kad tokią pačią mes jau regėjome žaisdami pirmąją dalį. Bet tada viskas buvo gerai — žaidimas buvo pernelyg geras, kad galima būtų kabinėtis prie cell-shading grafikos. Tiesa, šioje dalyje kūrėjai kiek pakeitė viską ir dabar vyrauja komiksinis shading stilius. Taip kūrėjai stengėsi išlaikyti daugmaž vienodą grafinį lygį visose trijose konsolėse. Muzika taip pat didelio įspūdžio nepalieka. Ir tikrai įdomu, kodėl. Bet čia už visus dirba veikėjų įgarsinimas. Tokių švarių ir kokybiškų dialogų negirdėjau jau seniai ir džiaugiuosi, kad kūrėjai rimtai stengiasi žiūrėti net ir į paprasčiausius dalykus. Veikėjų daug ir kiekvienam iš jų parinkti tinkamą įgarsinimą, net jeigu jūs už kurį nors ir nežaisite, yra tikrai kruopštus ir atsakingas darbas.

REUNITED

Jeigu nevykdysite šalutinių užduočių ir neieškosite visų paslapčių žaidime, užtruksite apie penkiolika valandų. Kaip veiksmo RPG žaidimui, sakyčiau, mažoka. Bet čia bus daugybė smagių užsiėmimų: X-menų testo sprendimas, iš kurio galėsite surinkti papildomų taškų ir sužinoti daug naudingos informacijos, įvairiapusiškas multiplayer režimas. Viską išsiaiškinti ir išbandyti palieku jums patiems — žaidimas tikrai užlaikys. Na, bent jau iki trečiojo filmo pasirodymo ;).

SIUŽETAS 97
Nauja ir net įdomesnė istorija apie amžinų priešų susivienijimą ir visa griaunantį Apokalipsės chaoso žaidimą.

ĮDOMUMAS 91
Žaidimas kupinas netikėtumų ir paslapčių, tik spėk jų visų ieškoti.

GARSAS/MUZIKA 87
Muzika vidutiniška, o įgarsinimas idealus.

GRAFIKA 79
Cell-shading, tiesiog shading ir viskas, kas su juo susiję, jau lenda per gerklę...

VALDYMAS 95
Labai patogus ir lengvas, bet naujokams gali pasirodyti painu.

IŠVADA
Puikus ir įdomus žaidimas, kuris su kiekvienu „chapteriu" siūlo vis daugiau ir daugiau.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
92

Jėga visada su jumis...

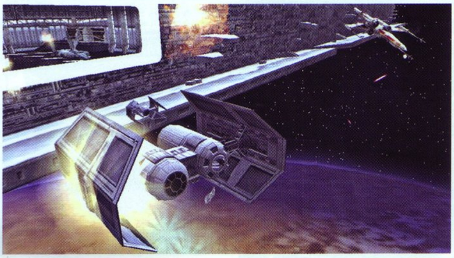
Star Wars: Battlefront II

Kūrėjas:	Pandemic Studios
Leidėjas:	LucasArts
Data:	2005-10-31
Žanras:	šaudyklė
Platformo	PS2, Xbox

Alex

Beveik prieš metus garsios Džordžo Lukaso kino epopėjos gerbėjų džiaugsmui australų studija Pandemic išleido atitinkamos tematikos šaudyklę remdamiesi geriausiomis Battlefield frančizės tradicijomis. Star Wars: Battlefront buvo pasitiktas labai šiltai ir leidėjo šviesoforas pakeliui prie tęsinio pakeitė savo spalvą iš neaiškiai-geltonos į teigiamai-žalią. Per kūrimo laiką mums buvo pažadėta įtraukti į žaidimą epizodus kosmose, leisti valdyti herojus, padaryti kampaniją su siužetu ir pridėti „visko dar daugiau".

Kaip ir anksčiau, mums siūlomas karinio vieneto karo sūkuryje vaidmuo. Renkamės kovotojo klasę (yra ir naujų, tarkim, „vadai" — rimti vaikinai su galingais ginklais, sugebantys pakelti šalia stovinčių karių parametrus) ir kartu su sąjungininkais keliaujame į mūšio lauką. Ten mums reikia arba išvalyti teritoriją nuo piktadarių, arba užgrobti kelis svarbius taškus, tokiu būdu paliekant priešą be pastiprinimo (analogiškai kaip Dynasty Warriors frančizės žaidimuose). Tokia (trumpai) buvo žaidimo esmė.



Dėl detalių patys kūrėjai rimtai susimąstė tik tęsinio kūrimo metu. Dėl balanso dabar jūs negalėsite pasirinkti kokio kieto vaikino iš „pačių–pačiausių" sąrašo — iš pradžių iš jūsų reikalaujama karinių gabumų eilinio vaidmenyje demonstravimo, tik po to bus suteikta galimybė pritvirtinti žvaigždžių ant antpečių ir tapti elitu. Beje, aš ne veltui pasakiau apie „žvaigždes" — karjeros „augimo" idėja čia nemenkai išvystyta. Visos klasės už atitinkamus nuopelnus gauna apdovanojimus. Jeigu jūs, pavyzdžiui, sugebėsite nušauti pusę tuzino priešų kukliu pistoletu ir neprarasite nė vienos gyvybės, būsite apdovanoti nauju, galingesniu ginklu.

Pirmoje dalyje tai buvo šiurpios, beveik nepažeidžiamos mirties mašinos, nuo kurių visi bėgdavo lauk vos išvydę. Vadinosi šie bjaurumai herojais. Praėjus metams jie, kaip ir kitos „geimplėjaus" sudedamosios, pateko po balanso pjautuvu. Jų sveikata nuo šiol toli gražu nėra begalinė, nors šie kareiviai vis dar gali sukurti tikrą pragarą. Valdyti juos leidžiama tik patiems geriausiems žaidėjams, o tai tampa dar vienu stimulu mūšių metu. Herojiškų asmenybių sąrašą sudaro Obi–Van Kenobi, Anakin Skywalker, Generolas Grevous, Darth Maul, Princesė Leja ir kiti garsūs asmenys. Jų gabumai slypi neįtikėtinoje atakos galioje ir Jėgos naudojime. Šis žaidimo elementas po nedidelės korekcijos tolydžiai įsiliejo į Battlefront 2, sukurdamas malonią įvairovę.

Taip pat pagirtina žaidimų režimų įvairovė: nuo standartinio mūšio iki vėliavos užgrobimo kosmose arba plataus mastelio mūšio 350 prieš 350. Galactic Conquest režimas, kuriame mums siūloma užvaldyti vieną galaktikos planetą po kitos gaunant kai kuriuos bonusus, pvz., pastiprinimą arba atviras kortas, ne tik išliko, bet ir yra patobulintas, dabar labiau primena požingsninę strategiją.

O pačia įdomiausia naujove tapo mūšiai kosmose. Norite sužinoti, kaip tai atrodo — prisiminkite pačią pirmąją trečiojo epizodo sceną, kur Obi–Van ir Anakin drąsiai tramdo priešo naikintuvus kosmose, o paskui įskrenda į milžinišką kreiserį, kuriame naikina nelaimingus droidus jau pėsčiomis. Žaidime jūs startuojate „kosminiame lėktuvnešyje" pasirinkdami — būti skraidančio „aparato" pilotu ar tiesiog desantininku. Štai čia Pandemic ir išsprendė vieną didžiausių originalo problemų — erdvės stoką skrydžiams. Nuo šiol galite kirsti labai plačias lokalinio konflikto erdves pakeliui naikindami oponentus įspūdingu technikos parku, kuriame yra senų pavyzdžių ir naujų inžinerinės minties stebuklų, sukurtų ekskliuzyviai kosmosui. Tuo pat metu negalima nepaminėti, kad priešpriešos už Žemės ribų išsaugojo savo kvapą gniaužiantį stulbinantį greitį. O jei kartais visa tai atsibos, visuomet galite nutūpti priešo nusileidimo take ir „pasaldinti" gyvenimą jo pėstininkams. Galima pasakyti, kad gera idėja sulaukė geros realizacijos.

O štai kampanija su siužetu kūrėjams, švelniai tariant, nepavyko. Primityvių užduočių, kurie sukasi apie filmo scenarijų, grandinėlę pavadinti siužetu yra sun-

koka. Juokingiausias pavyzdys: vienoje misijoje jums siūloma užgrobti vieną kontrolinį taška, paskui antrą ir trečią, vėliau išvysime laimingą pergalės žinią, nors iš esmės lygiai tą patį darėme ir pirmosios žaidimo dalies pseudo–kampanijoje. Tai — pirma pretenzija žaidimui. Antraja tapo dirbtinis intelektas. Silicio smegenys yra visiškai lygios, be jokių vingių. DI valdomų veikėjų talentai apsiriboja instinktyviu judėjimu prie kontrolinių pozicijų ir visko savo kelyje šaudymu, jeigu, aišku, tas „viskas“ yra prieš jų akis. Teko matyti, kaip droidas ir klonas stovėjo atsukę nugaras vienas kitam, o aiškiai nenorėdami nusisukti šaudė kažkur tolyn. Taip pat turėjau garbės grožėtis akivaizdaus „stabdymo“ vaizdu, kuomet sustingę „botai“ galvojo apie kažką savitą. Bet ši pretenzija nėra labai reikšminga dėl multiplayer režimo.

Žygius žaidime, kaip įprasta, lydi iškilmingos melodijos iš filmo — išgirsite Imperijos maršą ir daugelį kitų skambių kompozicijų, nuostabiai pridedančių atmosferos veiksmui. Kitu atžvilgiu žaidimo garso sudedamoji niekuo ypatingu pasigirti negali.

Žaidimo variklkiukas nėra sukrečianti naujiena; jis jau išvydo pasaulio šviesą žaidime Full Spectrum Warrior ir pirmoje Battlefront dalyje. Savo laiku jis pelnytai galėjo pasigirti nebloga grafika ir greitu veikimu. Tačiau laikas yra tokia sąvoka, kuri negailestinga niekam, tad už pasenusį varikliuką žaidimui galima pareikšti trečią, svarbiausią, pretenziją. Širdis pradeda kraujuoti matant tuos kuklius kreivus modelius, plovimo priemone ištepliotas tekstūras, negražius sprogimus ir vandenį; trūkčiojanti animacija sukelia ašaras, o bauginančios fizikos iliuzijos priverčia susimąstyti apie jos egzistavimą. Aišku, šis senukas turi vieną nepakeičiama privalumą — neregėtai plataus masto, sakyčiau, epinės batalijos, kuriose dalyvauja tiesiog milžiniškas karių skaičius. Atskirai verta padėkoti dizaineriams, tik jų dėka žaidimo sukuriamą vaizdą dar galima pakęsti. Pažvelgus į faktiškai bet kurį žemėlapį, galima įsitikinti nebloga austrašų, sukūrusių nepakartojamas dekoracijas karo veiksmų teatre, fantazija. Nemažai teigiamų emocijų sužadins ir naujoviškas stilingas žaidimo meniu, pakeičiantis pirmtako varginguma.

Galima sakyti, kad aukštesnį balą žaidimui sutrukdė gauti nežymios smulkmenos. Tačiau riboti kūrimo terminai neleido, kad visi žaidimo aspektai būtų idealūs. Prieš mus atsidūrė ne naujas žaidimas, o aukštos kokybės „add–on'as“, kuris kiek „neįsipaišo“ į šiuolaikinių žaidėjų reikalavimus.

SIUŽETAS 76
Deja, bet ši buvimo Star Wars visatos viduje patirtis negali pasiūlyti nieko įspūdingo siužeto prasme.

GARSAS 88
Kaip sako amerikiečiai, „it's ok“. Žaidime išgirsite faktiškai visus garsus iš filmų.

MUZIKA 95
Visa tai mes jau girdėjome, tačiau vis tiek labai gražu. Puikus garso takelių pasirinkimas.

GRAFIKA 82
Pasenęs varikliukas akivaizdžiai negali lygintis su naujausiais hitais, tačiau dizainerių pastangos retkarčiais priverčia susižavėti, ypač kosminių mūšių metu.

VALDYMAS 89
Atkeliavęs iš pirmosios dalies, laiko patikrintas ir apgalvotas.

IŠVADA
Puiki chrestomatija pagal visas reikšmingiausias „tolimos galaktikos“ batalijas. Reikėjo tik nušlifuoti produktą iki blizgesio, kad jis taptų idealus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86

Be nostalgijos

Wild Arms Alter code: F

Kūrėjas: SCEI

Leidėjas: Agetec Inc

Data: 2005-11-15 (JAV)

Žanras: RPG

Platformo PS2

Teoriškai turėčiau ir šią recenziją pradėti nostalgiškais svaičiojimais. Bet apsidairykite aplink. Juk retas žaidimas neturi sąsajų su seniau leistais kūriniais, galų gale save gerbiančios serijos jau lipa per pirmąją dešimtį. Jei kas sudarytų labiausiai perkamų žaidimų pastarąjį dešimtmetį sąrašą, jame neabejotinai dominuotų keli pavadinimai ir vis naujos jų dalys. Taigi būkite pasiruošę dar vienai nostalgijos bangai, bet atsargiai...

Žygis

Seniai, dar 1997-aisiais, pradą gavo Wild Arms. Užsidarius SNES RPG fabrikui, kuris sotino ne tik Japonijos auditoriją begalėmis šio žanro žaidimų, bet ir pripratino prie jo iki tol kitokį skonį turėjusius amerikiečius bei europiečius, buvo juntama niša, kurią žūtbūt kas nors turėjo užpildyti. Ir kol to nepadarė įžymioji Final Fantasy serija, nišą užpildyti suskubo būtent Wild Arms, tą dieną atnešęs visko gero — įdomią ir neįprastą kovos sistemą, puikią grafiką bei garso takelį, taip pat netradicinę, „užkabinančią" istoriją. Be abejonės, žaidėjai buvo sužavėti ir būtent todėl dabar pirkėjų akys parduotuvėje nepraslysta pro šį pavadinimą. Visgi rinkoje konkurencija kur kas didesnė, turime iš ko rinktis ir

ŽAIDIMŲ IMPORTAVIMAS

Kadangi Wild Arms Alter code: F nėra ir greičiausiai nebus išleistas Europoje, vienintelė išeitis — užsakyti jį iš europietiškų online parduotuvių, prekiaujančių ir Lietuvai (nes JAV parduotuvės paprastai nesiunčia prekių į „aukštos rizikos" šalis, kurioms priskiriama Lietuva). Siūlome kelis parduotuvių adresus, kuriose galima bandyti ieškoti importuojamų žaidimų:

http://shop.game.net/
http://www.swallowgames.com
http://www.gamefreax.com

Dėmesio, norėdami savarankiškai užsakyti internetu, turite būti sulaukę 18-os metų; priešingu atveju reikės prašyti tėvų pagalbos.

vien nostalgija vadovautis nederėtų, nes ją mums bandyti sukelti gali vos ne kas antras žaidimas.

PlayStation 2 žaidėjai jau gali pasigirti Wild Arms trečiąja dalimi (antroji pasirodė PS One konsolei). Neilgai trukus pasirodys ir ketvirtoji. Bet dabar sustokime prie paslaptingo pavadinimo Alter Code: F. Tai savotiškas perdirbinys. Tik nesibaidykite to žodžio. Originalusis Wild Arms dabar apvilktas šviežiai, papildytas naujais veikėjais, kvestais bei vietovėmis, patobulinta žaidimo mechanika bei iš naujo padarytu vertimu. Daug ar mažai tai būtų, vis tiek tai dar ne viskas. Ir jei jums nepatinka žodis „perdirbinys", tai galite drąsiai vadinti šį žaidimą nauja dalimi, su šiokia tokia duokle praeičiai. Kūrėjai puikiai sužaidė su iki tol turėtu turiniu ir naujomis galimybėmis. Kartu su neužmirštamais herojais dar kartą pasinersite į ilgą nuotykį — naikinamam pasauliui vėl reikia jūsų prie televizijos ekranų!

Gelbėti pasaulį? Vėl? Skamba banaliai? Taip, bet čia bus toji vieta, kur aš pripažinsiu, jog smarkiai veikia nostalgijos faktorius. Mes norime gelbėti pasaulį! Mes norime nugalėti blogį ir pelnyti visuotinę šlovę! Nepaisant to, kad tai darėme jau ne vieną kartą... Tiesiog pagalvokite, jei besiaukodami dėl originalumo žaidimuose senutes per perėjas vedžiotumėte. Iššūkis? Taip. Galite save vadinti herojumi? Taip. Tikslas yra? Irgi taip. Dar įmanoma prisigalvoti kliūčių ir ypatingą valdymą. Bet niekaip nebūtų gana. Mes trokštame didybės, norime pajusti savo rankose jei ne visą galaktiką, tai bent Žemės planetą. O dabar atneškite man taurę džino... Ištikimiesiems serijos gerbėjams kūrėjai paruošė daug siurprizų. Kad tai ir liktų siurprizai, čia prikąsiu liežuvį.

Bene didžiausias skirtumas tarp tradicinio RPG žaidimo ir Alter Code: F — pastarajame žaidime žymiai labiau akcentuojami galvosūkiai. Čia nebus tiek nepaliaujamų kovų. Jų bus, bet ne vien susirėmimais įveiksite žaidimą. Taip imamas vertinti ir lavinamas žaidėjų protas, neleidžiama logikai užsnūsti prie spalvingų kovų, kurias įvaldę kausitės ganėtinai mechaniškai.

„Geimplėjus“ praturtėjo vadinamaja Tool System. Tai sistema, leidžianti veikėjams atlikti specialų veiksmą, dažniausiai naudingą sprendžiant galvosūkius. Cecilija, pavyzdžiui, sugebės savo burtų lazdele nulenkti slaptas svirtis ar uždegti požemiuose fakelus, o Džeko kalbanti pelė prasmuks pro nedidelius tarpus, kad atrastų lobių skrynias. Pamažu kiekvienas veikėjas išmoks po keturis tokius gebėjimus ir tik dėl jų atskleisite visas žaidimo paslaptis bei įveiksite visus galvosūkius.

Kovos sistema savotiškai apibendrina visų anksčiau išleistų dalių kovos mechaniką. Nors ji bus panašesnė į tai, kuo mėgavomės trečiojoje dalyje, tačiau senų gerų triukų taipogi bus. Kovos apipavidalinimas standartinis ir nesudėtingas — ėjimas po ėjimo rinksitės ikonose pavaizduotas komandas. Įvaldyti tokį kovos būdą neturėtų būti sudėtinga, ypač tiems, kurie jau yra susipažinę su žanru. Gilumo jis nestokoja — iš pažiūros nesudėtingos ikonos slepia savyje gausybę variantų ir galimybių. Vis dėlto labiau patyrę žaidėjai čia pristigs iššūkio. Sudėtingumo lygis labai žemas ir jo negalima reguliuoti.

Turint omenyje, kokie daugialypiai pastaruoju metu yra žaidimai, juntama šiokia tokia monotonija, nes savo veikėjus galėsite tobulinti tik keldami jų bei ginklų lygius. Tobulėjimui vietos itin daug nepalikta, todėl ima belstis nuobodulys, ypač lengvai susidorojus su daugybe priešų.

Labiausiai žaidimas traukia savo atmosfera ir tematika. Fantastinis vesternas — skamba puikiai. Gaila, kad buvo atsisakyta aną dalį puošusios stilingos Cell Shading grafikos. Vietoj animacinio stiliaus dabar turime tikroviškesnį, bet mažiau kūrybišką vaizdelį.

Ausų būgnelius vibruos melodijos su pirmųjų dalių prieskoniu. Muzika herojiška ir puikiai tinka prie temos. Ypač kūrinius įvertins serijos gerbėjai.

Dėl savo turinio žaidimas yra tiesiog fortūnos apvaizda tiems, kas su serija nesiskiria nuo pirmųjų jos dalių. Kita vertus, keista, kad gerbėjams orientuotas kūrinys yra itin lengvas. Šiuo aspektu jį net galima siūlyti žanro pradinukams. Bet džiugu žinoti, kad tai puikus RPG kūrinėlis, net ir be nostalgijos faktoriaus. Nors praėjo jau daugiau nei aštuoneri metai po pirmosios dalies, serija tikrai nerodo nykimo ženklų. Netgi atvirkščiai — įsibėgėja su visai nemenku pagreičiu. Džiaugiamės tuo, ką turime, ir laukiame ketvirtosios dalies, kuri pasirodys visai netrukus...

SIUŽETAS

Na ir kas, kad dar kartą gelbėjame pasaulį. Tokių puikių veikėjų kompanijoje tai daryti galima būtų kad ir kiekvieną savaitgalį!

GARSAS 55

Labai tylus žaidimas. Garso efektų taip mažai, kad kaimynai jums kojas išbučiuos.

MUZIKA 90

Saldus kaip medus — rojaus arfos jūsų ausims. Be abejo, kompensuoja garso efektų trūkumą.

GRAFIKA 65

Pasigendame animacinio stiliaus. Grafika ganėtinai graži, bet visiškai neišradinga.

VALDYMAS 75

Viskas lyg ir gerai, bet žaidėjo intuicija sako, jog galėjo būti ir dar geriau.

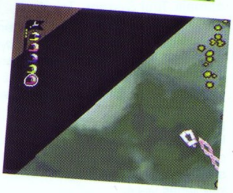
IŠVADA

Alter Code: F sužavi savo atmosfera. Galbūt kiek naivokas nuotykis. Tačiau Nuotykis. Juntame tą palaimingą susižavėjimą. Ir aš vis tiek kategoriškai ginsiuos, jog tai ne nostalgija...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
86

Kaip suaugę virsta vaikais



Micro Machines V3

Kūrėjas:	Codemasters
Leidėjas:	Codemasters
Data:	1997-03
Žanras:	lenktynės
Platformos:	PSone

Lai senųjų vertybių puoselėtojai užgniaužia savyje kylančią neapykantą „naujiesiems laikams“, tenegąsdina kalbomis apie pasaulio pabaigą artimiausią savaitgalį ar žmonių virtimą robotais. Pažvelkite realybei į akis ir priimkite iš jos svaiginantį bučinį. Juk mes jau daugiau nei dešimtmetį žaidžiame virtualiomis mašinėlėmis...

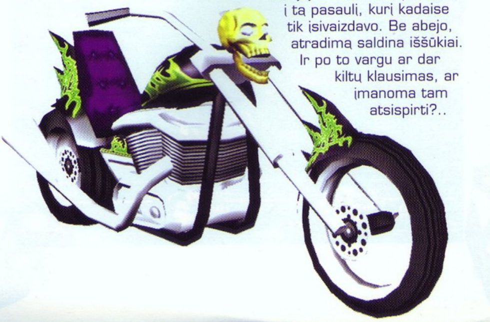
Žygis

Visuomet bus galvojančių kitaip, tačiau klasikos karūną, mano galva, gautų būtent Micro Machines V3. Patys neabejojate, kad žaidimo dalių buvo tikra gausybė, tačiau tik šiame leidime buvo įgytas idealus balansas tarp išvaizdos ir „geimplėjaus“. Ankstesnės dalys atrodė skurdokai (nors ir pastaroji nusileido ryškesniems to meto PlayStation darbams), o vėliau, po ilgos pertraukos, ėmė nykti kūrinio fauna ir potencija. Taigi grįžkime į tuos laikus, kai Micro Machines pavadinimą tardavome su pasididžiavimu ir kviesdavomės kolegas beprotiškiems daugelio žaidėjų susirėmimams trasoje...

VAIKO VAIZDUOTĖJE

Be jokių ilgesnių išvedžiojimų leidžiu sau kategoriškai pareikšti, jog Micro Machines veiksmas rodomas iš vaiko perspektyvos. Galite pradėti moralizuoti ir išdėstyti visą teoriją apie izometriją, tačiau nieku gyvu savo nuomonės nepakeisiu. Negana to, būtent vaiko perspektyva ir suteikė šiai serijai šlovę ir pagarbą, kurią, bent pirmosioms dalims, jaučiame iki šiolei.

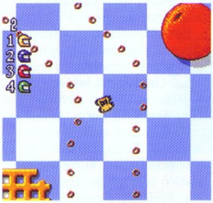
Kas yra toji vaiko perspektyva? Prisiminkite savo jaunas dienas, kai su didžiu pasimėgavimu braukydavote sudilusį automobilio modelį tomis pačiomis grindimis ir kiekvieną kart laukdavo nauja intriga, naujas atradimas. Uždaras kambarys virsdavo milžinišku pasauliu, kur kiekvienas objektas įgaudavo savo prasmę ir puikiai tilpdavo į besirutuliojančios istorijos kontekstą. Detalės virsdavo struktūromis, o smulkmenos — objektais. Ir jūs valdydavote tą pasaulį. Jis paklusdavo jums, o jūs — jam. Tai ir yra toji formulė, kuri nesąmoningai traukia ir vilioja. Ja sėkmingai pasinaudota ir Micro Machines serijoje — žmonės patenka į tą pasaulį, kurį kadaise tik įsivaizdavo. Be abejo, atradimą saldina iššūkiai. Ir po to vargu ar dar kiltų klausimas, ar įmanoma tam atsispirti?..

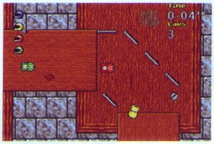


Po pamąstymų ir lyrinių nukrypimų derėtų prisiminti, jog kalbame apie trečiąją serijos dalį, skirtą pirmajam PlayStation. Čia galite išbandyti savo jėgas lenktynėse automobiliais, džipais, valtimis, tankais ar net formulėmis. Tai dar ne visos transporto priemonės, kuriomis varžysitės kūrybingose trasose. Aplinkos žavi savo buitiškumu — vonia, moksleivio stalas, tvenkinys kieme. Nors ir kasdieniškai skambėtų, trasos pasižymi puikiu dizainu ir kūrėjų išradingumu. Šaukštai tampa tramplinais, liniuotės — tiltais, o maisto likučiai ant stalo — tikromis klampynėmis. Kiekvieną dieną matomi daiktai virsta trasos dalimi ir toji netradicinė jų paskirtis sukelia nostalgišką šypsnį. Negana to, pakeliui rasite įvairių paketų, kurie padės jums išsiveržti į priekį ar pristabdyti savo oponentus.

Nors grafika žaidimo nekėlė į aukštumas ir apsiribojo paprastumu ir lygiu bei aiškiu vaizdu, konkurentams atsikirsti žaidimas kozirį turėjo — tai lygių bei režimų gausa, transporto priemonių įvairovė. Trasų kūrinyje net 48. Viskas tuo skaičiumi ir pasakyta. O jose varžytis galėsite begalėje įvairių režimų. Pagrindinis vieno žaidėjo režimas — tai Grand Prix rungtynės, kuriomis evoliucionuosite, kol neįveiksite viso kūrinio. Vėliau galėsite šlifuoti savo vairavimo įgūdžius lenktynėse su laiku (prieš savo ar kompiuterio geriausio važiavimo atvaizdą, vadinamąjį „vaiduoklį") ar dvikovoje su kompiuterio valdoma transporto priemone. Didžiausią ekstazę žaidėjams sukels daugelio žaidėjų režimai, kurių yra net daugiau nei vieno žaidėjo. Jūsų laukia net iki aštuonių žaidėjų vienu metu batalijos tiek pavienėse lenktynėse, tiek komandinėse rungtyse, tiek atkrentamosiose varžybose, tiek nokauto tipo lenktynėse, kur kiekvieną ratą pašalinamas paskutinysis. Skamba įspūdingai ir tai, be abejonės, yra įspūdinga. Aštuonių žaidėjų vienu metu idėja skamba beprotiškai, bet kūrėjai sugebėjo atrasti sprendimą, kuris sąlyginai patenkina vaizduotės vaisius, sukerojusius užsiminus apie tokią galimybę, žaidžiant PlayStation 1. PlayStation 1! Dviem žaidėjams leista naudotis dviem skirtingomis pulto dalimis. Kadangi Micro Machines valdymas nesudėtingas ir lengvai prieinamas net mažai su tokio tipo pramogomis susidūrusiam žmogui (supraskite — arkadinis), jis nereikalauja didelio mygtukų skaičiaus. O smagumas atsiranda iš įvykių trasoje, o ne funkcijų gausos. Žinoma, kai vienas ekranas turi talpinti 8 žaidėjus vienu metu, žaidimas turi būti komplikuotas. Džiugu pranešti, jog komplikuotumo išvengta. Tiesiog tuomet keičiasi taisyklės — pasilikusieji ekrano gale diskvalifikuojami. Tai trumpam sustabdo lenktynes, bet jei tokie trumpi sustojimai jūsų neerzina, tuomet sugebėsite mėgautis žaidimu su 7 savo draugais. 7 draugais!

Dabar nusitraukite nuo viršugalvio kepures ir palaimingai prisiminkite šią smagią žaidimų seriją. Tai klasika, kurią su didžiu pasitenkinimu talpiname klasikos skyriuje.





MM ISTORIJA

Jeigu kam, nusiėmus kepurę, neužplūdo atsiminimų banga, pamėginsime suteikti stimulą ir paminėti kai kuriuos ryškesnius Micro Machines serijos leidimus.

Micro Machines pradą gavo Nintendo Entertainment System konsolėje aštuoniasdešimtųjų antroje pusėje. Žaidimas dar nebuvo toks spalvotas, turėjo mažiau trasų ir funkcijų, bet užkrečiantį „geimplėjų" ir tą patį paprastą valdymą, kuris taip ir nepakito iki mūsų dienų. Lietuviams labiau buvo pasiekiama ta pati pirmoji dalis, perleista Sega Genesis konsolėje. Ji iš esmės liko tokia pati. Toliau sulaukėme antrosios dalies, kurią lietuviai pasitiko taipogi Genesis konsolėse. Padidėjo trasų skaičius, kiek pagerėjo žaidimo išvaizda. Iš tikro žaidėjams užteko tiesiog naujo Micro Machines turinio, kad jų interesai būtų pasotinti. Kūrėjai išsisuko paprastai, tačiau neapleido serijos ir nesiekė tuščio pasipelnymo. Turbūt vien jau todėl, kad buvo numatę seriją plėsti toliau. Paskutinė išleista dalis Genesis konsolei — Micro Machines Turbo Tournament '96. Šis žaidimas didelio ažiotažo nesukėlė, kadangi tuo metu jau buvo pasirodę tiek Playstation, tiek Nintendo 64 konsolės ir žaidėjų žvilgsnis akylai stebėjo naujų kūrinių bumą tik naujų konsolių gretose. MM: Turbo Tournament '96 galime pavadinti paskutiniu Genesis atsikvėpimu.

O tuo metu pasirodė išganingasis MM: V3, apie kurį išsamiai galite pasiskaityti aukščiau. Iškart po jo Nintendo 64 žaidėjai sulaukė MM: 64 Turbo. Ši dalis beveik nesiskyrė nuo PlayStation varianto. Labiau tikėtina, kad taip tiesiog norėta patenkinti skirtingus žaidėjų norus ir, be abejonės, pasipelnyti iš tokio dvigubo pirkimo.

Kadangi atsirado žodis „pasipelnyti", tai šią vietą ir galime laikyti serijos saulėlydžiu. Atėjo tokie laikai, kai paprastumu neišsiskirsi. O pokyčiai turėjo būti neregėti, bet idealiai patogūs žaidėjui. Licenziją pradėta gręžti nešiojamomis žaidimų versijomis. Micro Machines reinkarnaciją surasite tiek Gameboy, tiek GB Color, tiek GBA konsolėse.

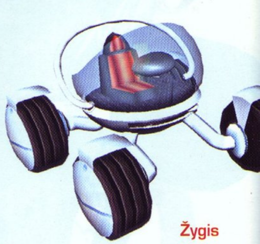
Derėtų paminėti ir anksčiau pasirodžiusią antrosios dalies versiją asmeniniams kompiuteriams, kuri skyrėsi vieninteliu dalyku — patogia vartotojo sąsaja pasižymėjusiu trasų generatoriumi, kuris dar labiau praplėtė žaidimo ribas. Bet laikykime asmeninio kompiuterio žaidimus mums, konsolininkams, svetimomis giriomis ir grįžkime prie Micro Machines evoliucijos konsolių rinkoje.

Taigi serija tapo tiesiogiai sutapatinama su žodžiu retro.

Bėgo metai.

Tikėsite tuo ar ne, bet sulaukėme jos apsireiškimo PlayStation 2 konsolėje! Šioje dalyje didžiausių pokyčių sulaukė, be abejonės, grafika. Žaidimas tapo trimatis, dalį režimų net galėsite žaisti perspektyva iš už automobilio. Turbūt nieko nuostabaus, jog padaugėjo režimų, kūrinys visokeriopai išsiplėtė. Turėtume įvertinti kūrėjų pastangas, bet šiais laikais rinka tapo pernelyg reikli ir kūrėjai nebeišsisuko su ganėtinai paprasta žaidimo struktūra.

Apibendrinus visus pakilimus ir nuopuolius serijoje turime tai, ką privalome gerbti ir vertinti. Nedidelė revoliucija tuo metu neabejotinai buvo. Nedidelių mašinėlių nedidelė revoliucija.



Žygis

KODAI

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Atstatyti visas smėlio vietas
Žaisdami laikykite L3 ir greitai spauskite: Apskritimas (2), X, Kvadratas (2), X, Trikampis (2).

Slaptas grandininis pjūklas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas.

Ginklas — barškutis
Sėkmingai įveikite žaidimą Easy sudėtingumo lygiu. Tada žaisdami sustabdykite žaidimą ir spauskite: Kairėn (2), Dešinėn (2), Apskritimas, Kvadratas, Kvadratas, Apskritimas, Aukštyn, Žemyn.

Ginklas — telefonas
Sėkmingai įveikite žaidimą Normal sudėtingumo lygiu. Tada žaisdami sustabdykite žaidimą ir spauskite: Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn (2), Aukštyn (2), Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas (2).

Ginklas — kardžuvė
Sėkmingai įveikite žaidimą Hard sudėtingumo lygiu. Tada žaisdami sustabdykite žaidimą ir spauskite: Aukštyn (2), Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Sustabdykite žaidimą Story, Instant Action ar Galactic Conquest režimuose ir veskite kodus.

Nepažeidžiamumas:
Aukštyn (3), Kairėn, Žemyn (3), Kairėn, Aukštyn (3), Kairėn, Dešinėn.

Nesibaigianti amunicija:
Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Žemyn (2), Kairėn, Žemyn (2), Kairėn, Žemyn (3), Kairėn, Dešinėn.

Žemos rezoliucijos kariai:
Žemyn (3), Aukštyn (2), Kairėn, Žemyn (5), Kairėn, Aukštyn (3), Kairėn.

Linksmos antraštės:
Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn.

Sulėtintų judesių garsai:
Aukštyn (3), Kairėn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn (2), Kairėn, Žemyn (3), Kairėn, Aukštyn, Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn.

X-MEN LEGENDS II

Veikėjų pasirinkimo ekrane, kur Xtraction taške saugojate žaidimą ar keičiate veikėjus, spauskite kodus.

Visi veikėjai:
Dešinėn, Kairėn (2), Dešinėn, Aukštyn (3), Start.

Nepažeidžiamumas:
Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Žemyn, Dešinėn, Kairėn, Start.

99 lygio veikėjai:
Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Start.

Pridėti vieną tašką prie visų įgūdžių:
Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Aukštyn, Start.

Žaisdami žaidimą spauskite kodus.
Papildoma žala: Kairėn (2), Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Start.
Greiti veikėjai: Aukštyn (3), Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Start.
Begaliniai Xtreme žetonai: Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Žemyn, Aukštyn (2), Žemyn, Aukštyn, Start.

100 000 Tech-Bits:
Parduotuvėje, kuriai vadovauja Forge ar Beast, spauskite: Aukštyn (3), Žemyn, Dešinėn (2), Start.

Visos Danger Room trasos:
Danger Room trasų meniu spauskite: Dešinėn (2), Kairėn (2), Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Start.

Visi komiksai:
Review meniu spauskite: Dešinėn, Kairėn (2), Dešinėn, Aukštyn (2), Dešinėn, Start.

Visos žaidimo animacijos:
Review meniu spauskite: Kairėn, Dešinėn (2), Kairėn, Žemyn (2), Kairėn, Start.

BLADE (PSONE)

Kodų režimas:
Pagrindiniame meniu laikykite L1 ir spauskite: X (5), Apskritimas, R1, R2 (2), R1. Tada žaidimo metu spauskite Start ir įsijunkite bet kurią opciją iš kodų meniu.

Begalinės gyvybės:
Pagrindiniame meniu spauskite: Žemyn (3), Aukštyn (2), Kairėn, Žemyn (5), Kairėn, Aukštyn (3), Kairėn. Tada žaidimo metu spauskite Start ir įsijunkite šią (ir kitas) opciją iš kodų meniu.

Begalinė amunicija:
Pagrindiniame meniu spauskite: Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, L2, L1, R2, R1.

Visi daiktai:
Pagrindiniame meniu spauskite: Dešinėn, Kairėn, Aukštyn, Žemyn, L2 (2), R2 (2).

GAMEDUK

BARD'S TALE

Miške, prie parko, kova su Tron vadu.
Tron vadas nuolat teleportuojasi ir teleportuoja karius, niekaip negaliu jo nukauti, net su lankininke padėjėja.
Oleg, Vilnius.

Pasikviesk į pagalbą šviesiąją fėją, kuri tau daugiau pagelbės nei lankininkė.

GUN

Paskutinė misija
Niekaip negaliu įveikti paskutinio boso, gal galite parašyti, kaip jį įveikti?
Martynas, Panevėžys.

Pirmiausia pasinaudok patranka ir nužudyk aplink bosą esančius priešininkus. Netrukus, nuleidęs žemyn svirtį, ieškok kitos, kurią taip pat turėsi aktyvuoti. Atsidūręs kasykloje, sunaikink šachtas ir keliauk toliau. Šachtų sunaikinimas tau palengvins boso įveikimą. Susprogdinęs barikadas pasiimk ginklus ir paspausk mygtukus, kuriuos išvysi artėdamas prie boso. Priėjęs stalą, ruoškis susikauti su priešininkais ir apsaugoti savo draugus. Pasinaudojęs mygtuku apsaugosi draugus ir galėsi su patranka toliau skintis kelią. Tavo draugai grįš atgal, o tu netrukus susikausi su bosu. Pirmiausia bosas bėgios aplink ir atakuos tave, todėl naudokis sprogmenų lanku ir laikykis atstumo. Ant žemės pastebėsi mėlynos ir žalios spalvos daiktus, kuriuos turėsi susprogdinti pasinaudodamas lanku, kai virš jų bėgs bosas. Po kelių taiklių sprogimų bosas supyks ir persikels į platformą. Išsitrauk snaiperio ginklą ir taikyk bosui į galvą. Jei pataikysi bosui į galvą, jis netrukus į tave svies daug sprogmenų, kuriuos turėsi susprogdinti ore. Keletas taiklių šūvių su snaiperio ginklu, ir galėsi jį suspausti po akmeniu. Atsimink, kad atsitraukus toliau nuo boso, tuoj pasirodys paprasti priešininkai.

GUN

Bandit Atack
Kai užpuola banditai, ar už nukovimą ko nors gaunama?
Eugenijus, Vilnius.

Už banditų nukovimą gaunama pinigų.

V.A. Skaitytojo kuponas

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
VA PlayStation, UAB „Indiza", Jonavos g. 254a, LT-44132, Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ____________

MANO SKELBIMAS: ____________

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ____________

NORĖČIAU ŠIO ŽAIDIMO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ____________

Klausimas į GAMEDUK:
Žaidimas: ____________
Lygis/misija: ____________
Problema: ____________

VISA KITA: ____________

2 GERIAUSI ŽAIDIMAI šiuo metu (nepriklausomai nuo išleidimo datos ir platformos): ____________

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): ____________

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Europoje

Sausis

27 DT Racer
27 Family Board Games
27 Torino 2006 Winter Olympics
27 Zathura

Vasaris

03 Rugby Challenge 2006
03 Sega Classics Collection
03 Urban Reign
03 We Love Katamari
10 Chicken Little
10 Dynasty Warriors 5
10 Jacked
17 Castlevania: Curse of Darkness
17 Gauntlet: Seven Sorrows
17 Shadow of the Colossus
24 Black
24 Ford Street Racing
24 Shamu's Deep Sea Adventure
24 Suikoden Tactics
24 The Sword of Etheria
24 Winx Club

Lietuvoje

Sausis

27 NBA 2K6
27 NHL 2K6
27 Torino 2006 Winter Olympics
27 World Poker Tour
27 Zathura

Vasaris

02 Devil Kings
02 We Love Katamari
09 Namco Museum 50th Anniversary
09 Pac-Man World 3
10 World Series of Poker
24 Project Zero Three
24 Shamu's Deep Sea Adventures
24 Trapt

Europos TOP

PlayStation 2

1 NFS: Most Wanted
2 King Kong: Official Game of The Movie
3 POP: The Two Thrones
4 Buzz! The Music Quiz
5 True Crime: New York City
6 The Sims 2
7 FIFA 06
8 Gun
9 Pro Evolution Soccer 5
10 Call of Duty 2: Big Red One

PSP

1 GTA: Liberty City Stories
2 NFS: Most Wanted
3 Pro Evolution Soccer 5
4 Championship Manager
5 WWE Smackdown! Vs Raw 2006

Lietuvos TOP

PlayStation 2

1. Dragonball Z Budokai 3
2. Ford Racing 3
3. Dragonball Z Tenkaichi
4. SingStar 80s
5. The Simpsons: Hit & Run
6. 50 Cent: Bulletproof
7. FIFA 06
8. Need for Speed Underground 2
9. Gran Turismo 4
10. Lord of the Rings Return of the King

PSP

1. The Lord of the Rings - Tactics
2. Harry Potter and the Goblet of Fire
3. Pursuit Force
4. FIFA 06
5. SSX on Tour